怒涛攻略特辑：32面海量内容锁定8款最新大作!!

2003 24

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



●索尼任天堂不惜血本力拼中国市场!

大陆PS2年末发售 神游上市

●11月19日最终幻想新作发布会急速报道!!

FFXII发表

特别策划：典藏前奏曲

升华你的危机意识

金秋攻略特辑怒涛发表!
超级机器人大战SC
勇者斗恶龙外传·元气史莱姆
马里奥&路易RPG/SIREN
指环王 国王归来
玻璃蔷薇

●精彩影像尽在电击
快乐狂奔马里奥赛车双重冲击
凝重决战指环王之国王归来
变形金刚
恶魔城～无罪的叹息
MASCAR他国之巡回完结篇
莎木经典镜头审视怀念

莱因亲卫队

在线大战 相逢在宇宙

●无双报道
FFX2国际版+最终任务
前线任务4
街霸2周年纪念版
DOA在线版/死人之手
Kunoichi～忍～

杂志+VCD+海报+赠品
特价 9.8元



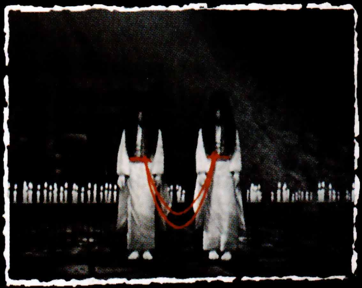
本刊将在下期电软（总第125期）中刊登“零·红碟”的小说研究攻略，各位玩家敬请期待。



背负双胞胎的悲惨命运。



“姐姐，
我好想你啊……”
姐妹两人来到
儿时嬉戏的地方。



“大家…全都死了吗…”
敌意、嘲笑、憎恨
邪恶的目光
注视着两个人。



“一个人都没有吗…”
这里残存着从古代
流传至今的不祥仪式。

令人垂涎三尺的限定礼包 数量限定

今秋的话题恐怖大作《零～红蝶～》将于11月27日登陆日本市场。为了配合游戏发售，开发商也推出了相应的宣传手段，凡是在卖店中预约的玩家就有机会得到收录珍贵影像的DVD光碟和豪华手册。看来我们又要羡慕日本玩家了！



恐怖的含义在此升华！

TECMO
http://www.tecmo.co.jp

电软六人手记

编辑手札

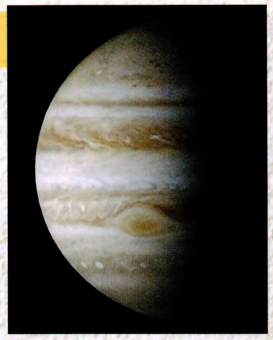
不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信,提出更好的建议,以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林



■估计会有很多同事说《黑客3》的话题，我就不凑热闹了。
■有读者来信抗议手札成了编辑们的腐败炫耀专栏，木头感到事态严重，束人先束己，当从我做起。
■说现在半只脚踏入2004应该不算早吧，至少木头的计划都已经排到明年中期了。工作进度上的，个人生活上的。这期截稿的时候《掌机迷7》上市了，希望各位捧场。
■大概大家拿到这期后，距离电软的网站开张已经没几天了。
■这期真的没有什么好写的了……写“马里奥赛车”如何有趣？电影如何精彩？杂志如何好看？心血如何挥洒？还是找个胶条把自己的嘴巴封起来？安静一些大概更好。
■你应该理解我。

天天



■我女排重夺冠军，真是好高兴！
■笔记本升级计划初现！--硬盘80GB预定,用日立80GN或5K80淘汰掉目前的日立40GNX；1G内存预定,可以再搞个龙条来,淘汰掉目前的256MB英飞凌PC2100,实现双512-DDR333。初步定在明年春节前后,用最低资金实现上述贴换。
■NOTEBOOK连续五天开机不关，已经圆满完成各种任务。也曾偶遇险情,皆顺利排除,本本和XP RPO系统皆有自保装置——问题出现在XP升级过程，重启后无法进入系统,只能选择“最后一次良好”——给微软发报告后,回复说是“DRIVERS更新失败”,对此天语十分满意,再不乱升级显卡和内猫的驱动了。更得到官方巨型用户手册PDF,知己知彼。
■今日知美在伊黑鹰连坠，网友讨论异常激烈火爆。
■基本上和其他同事相比，还要更加努力，才对得起自己。
■一网友超强ID为：呵呵！

宇部

●GC版《玛丽赛车》果然没有令支持者失望，以36分的成绩进入《Fami通》白金殿堂。本作在大幅提升了速度的同时，继承了N64版良好的操作感，使熟悉前作的玩家能轻松上手。虽然多人同乐是系列的最大卖点，可单人的时间模式也是乐趣无穷哦，建议打榜。miniTURBO练习ing……



●宇部的《超级玛丽》吉他秀将在下期的电击中与大家见面。由于在录制过程中曾被划伤了手指，所以乐曲的速度受了一些影响。虽然只是一把吉他独奏，不过自认为还是比较动听的，希望各位读者能够喜欢。
●17年后的今天，新生代中国女排以骄人成绩第6次取得世界冠军，可喜可贺。

PERFECT

●半月刊的电软已经出了24期，眼看2003年就要离开自己的视线，不由得也要感叹时光飞逝。2003年对于电软和自己都是弥足珍贵的，在其中发生的事情至今记忆犹新。尽管有无奈和失望，但它也让自己明白了许多道理，2003年是我们应当永远记住的。
●最近所有的时间都用在了游戏和工作上，DVD成了奢侈的消遣，玩游戏和看影碟难道真的是一对冤家？



●11月27日是PS2玩家的节日，但是大家的荷包要经受严峻考验，你准备好了吗？
●超魄力！黑客3在视觉效果超出了人们的预期，结尾尼奥VS.史密斯的决斗场面好像孙悟空VS.贝吉塔，不知各位感觉如何。
●FF12发布、神游上市……本期新闻眼中猛料云集，敬请关注！

星尘大海

■机战SC画面一流，战斗缓慢，剧情过短，难度过高，对该作好感度不断下降中，开场CG本作PS2机战最高。
■姚雪垠《李自成》第五卷结束,对这场因为“封建主义农民阶层的局限性”而失败的起义又有新定义。



■《雍正王朝》永远停留在第一部了，时间啊时间。
■中兴驰野是不错的车，但个人认为还是别克最高。
■近期脑中默念句：“吡啵、噼呱、吡啵、噼呱”。

MASCAR

■国内首次与世界同步上映大片，黑客3在第一时间去影院观看，最大的感受就是人类使用的人型步兵战斗机械正面防御能力太差……实弹系武器看上去很爽，可总觉得效果不如光线武器……



■不知不觉中，中国女排以全胜战绩在17年后重新登上世界顶端……
■由于要制作影像，FF11进度暂时暂缓。不过将PS版前线任务1代打穿，有机会的话给各位献上攻略。
■左图就是本人现在使用的桌面，一张FF11同人作品，很不错的说。



封面：罪恶工具XX

GAME INDEX

PS2

最终幻想X－2·国际版+最终任务........12
前线任务4........16
街头霸王2·周年几年版........20
死或生ONLINE........22
忍者外传........24
忍KUNOICHI........26
天诛·红........30
星云·回音之声........31
九怨........31
世界足球·胜利11人七........40
超级机器人大战SC........52
SIREN........62
指环王·国王归来........70
玻璃蔷薇........76
变形金刚........80
RACE DRIVE 2........120
幽灵行动·丛林风暴........123
博得之门2·暗黑联盟........124
黑与白·下世纪........125
BEYOND GOOD&EVIL........125
血腥咆哮4........126
ALIAS........127
ALTERED BEAST........128

GC

火影忍者·激斗忍者大战........28
索尼克英雄........122

GBA

马里奥&路易RPG........58
元气史莱姆·勇者斗恶龙·冲击的尾巴团........73

ARC

格斗之王2003........121

XB

忍者外传........24
SUDEKI........121
死人之手........122

半月刊　每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：邮局订阅价8.4元\零售价9.8元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.124 2003/24

CONTENTS

激荡报道

中国地区PS2即将于12月发售........4
SONY主机登陆计划终于付之于行动，考验中国玩家的时刻来临。

任氏大陆版主机神游11月低调上市........4
首批将在上海、广州上市，零售商纷纷表示极大的欢迎。

特别策划

典藏前奏曲·升华你的危机意识........36
告诉你生化危机典藏版发售之前的故事。

奇迹的瞬间

被炉桌上的音乐鼓点·太鼓达人诞生物语........94
本年度CESA大奖作品太鼓达人的诞生秘话与演变历程。

圆满攻略

超级机器人大战SC........52
全新形态机战热血大攻略。

马里奥&路易RPG........58
任天堂最高按键乐趣全攻略指引。

SIREN........62
SONY娱乐年度恐怖大作光明攻略。

指环王·国王归来........70
电影大作主义最终回完结指引

元气史莱姆·勇者斗恶龙·冲击的尾巴团........73
史莱姆元气攻略大奉献。

玻璃蔷薇........76
连续杀人事件真相攻略公开化。

变形金刚........80
变形金刚，随时变形着……

无双报道

最终幻想X－2·国际版+最终任务........12
前线任务4........16
街头霸王2·周年几年版........20
死或生ONLINE........22
忍者外传........24
忍KUNOICHI........26
火影忍者·激斗忍者大战........28
天诛·红........30
星云·回音之声........31
九怨........31

三栖人

三栖人下午茶........106
三栖人下午茶坐陪您闲聊《相聚一刻》与《黑客帝国3》。

游戏研究所

世界足球·胜利11人七........40

其它栏目

编辑手札........2
本期目录........3
游戏新闻眼........4
中国电玩榜........10
编辑点评........33
闯关族的家........46
大墙画廊........51
秘技天地........86
科普园地........88
漫画赏........104
GAMEBAR........108
东游记........114
流行巴士GO........115
新作游戏发售表........116
龙哥热线........118
新作游戏情报........120

本期新闻眼统计时间
11月3日～11月19日

激荡报道 大陆版PS2计划落实

大陆PS2代理花落多家，主机定价、制式等细节公开！

索尼大陆PS2计划全面启动!!

本刊上海专讯　当任天堂iQUE Player神游机在大陆正式登陆发售之时，索尼的PS2计划也开始全面启动。据悉索尼目前已经确定了相关的代理公司，而PS2主机最快将在2003年年底前上市。

尽管索尼官方对消息封锁甚严，但仍有部分公司的名称被透露出来，其中的美国最大的手机代理商蜂星通讯（CellStar）、中国最著名游戏发行商之一的中青旅创格被相信已经获得了索尼的授权，而国内最大的软件销售商连邦据说也有所斩获。

由于执照的限制，蜂星通讯虽然拿到了索尼的大单（70%的销售份额），但只能局限于销售PS2硬件，所以估计在软件上中青旅创格将在软件方面获得较大的实际利益，连邦方面，由于该集团已投资2000万致力于推广金山的网络游戏巨作“剑侠情缘Online”，很难想象他们还能有多少资金和精力来满足索尼的要求。



↑大陆PS2的网络要素同样受到高度关注。

据悉，索尼目前不允许有独立开发能力和资历的软件公司代理发行大陆版PS2游戏，这也就意味着在较长的一段时间内，即便是上海育碧、上海Konami等这样颇具规模的外资企业，也将无法自己独立发售大陆版PS2游戏。这显然与目前国际通行的游戏发售方式相左。不过如果PS2的硬件和软件铺货情况令人满意，这些公司将很有可能把手中的王牌游戏发行权收回。

PS2主机的广告代理权由美国最大的广告公司Grey Global Group在中国的分公司精信广告所得到。可靠消息称精信所制作的广告将于11月中下旬登场，届时中国玩家也将首次感受到完整而系统的当红主机宣传轰炸。

玩家最关系的硬件和软件售价方面也已有定论。主机的最终价格将为1500元人民币，较早的软件将会以150元左右的价格发售，而新软件的定价则在300至400元人民币之间。显然这个定价之高超过了大多数人的想象，索尼在多种价格方案中最终选择了这一个，可能也是受到了来自多方面尤其是日本本部的压力。

大陆版PS2主机的输出将是PAL制式，而DVD区码对应6区，这样，该主机不能使用日版和香港、台湾版软件已成定局。由于中国官方对计算机软件销售上有较严格的限制，日版PS2游戏基本没有可能在大陆直接发行，这将在很大程度上影响到国内玩家与日本玩家同时享受首发的乐趣（中国官方对于在大陆境内公开发售的计算机软件，只允许使用英语或简体中文这两种语言）。



索尼在大陆推广PS2主机所遭遇到的困难远比当初想象中多，这也直接导致了所确定的发售日期一再拖延。除了软件发行、销售等问题之外，索尼在网络服务合作上面的进展也不顺利，据悉其与北京电信关于宽带服务的合作意向已基本无望，而与上海热线的谈判同样陷入僵局，这些都将对大陆版PS2的计划产生较大影响。

11月14日，索尼东亚业务区域市场及销售总裁小寺在上海表示，由于一些“技术上”的原因，PS2在大陆的具体发售日期可能还会有所变动，但最迟将不会超过明年年初。这充分显示出索尼目前所遇到的困难和麻烦尚未得到有效的解决。至于大陆玩家所普遍关心的盗版问题，索尼的态度是大陆版主机不采取特殊防盗方式，而是联合政府一起打击盗版的制造窝点和销售渠道。这固然可以在根本上解决问题，但是能否得到切实有效的落实仍然不得而知。在短期内全部剿灭国内大城市的盗版销售点显然是极不现实的，不过，如果把PS2看作是索尼PS3全面开进大陆市场的一个试探，那么一切都可以得到非常圆满的解释。

T TALKING 任天堂宣布明年发售神秘新主机 业界推测便携版GC的可能性最大

本刊日本专讯　最近在互联网上经常可以看到这样的消息：任天堂将在明年E3发布GC后续主机，并将于明年内发售。但事实上该消息只是个误传，有部分网友曲解了任天堂官方发言的含义。

11月13日，森仁洋专务在任天堂财年中期结算发布会上的发言原文是：“任天堂将于2004年E3展公布一款与原来路线完全不同的新制品，并预定明年内在日本发售。”至于大家谣传的GC后续主机，森仁洋其实也作出了评价，“任天堂的次世代新主机肯定不会落后于其他厂商，但是具体细节我们现在还不能公开”，森仁洋如是说。

对于任天堂预定明年公开的新制品，本刊特地询问了一些业内人士，他们的意见是：任天堂是否会在明年的E3展上正式公布他们的新主机并不重要。重要的在于，任天堂实际上已经完全失去了在电视游戏市场中的控制权。即便这个消息只是一个传言，这也说明玩家对GC目前的情况彻底失望。实际上GC的后继机种N5确实已经在研发中，同样在研发中的还包括Xbox2和PS3。不过率先公布除了变成众人的靶子被打个稀烂之外并没有任何的好处，提早推出主机来抢占市场一向都是必败的策略，而任天堂从来都是以“后发制人”取胜的，如果一定要它转为“先发”，其结果只能输得更惨。

相比之下，还是N将展示可与PSP竞争的新便携式主机更来得可信。目前业界传说的便携式GC很可能是真的，而根据iQUE Player的技术来看，把GC依缩到玩家的手掌上并非一件难事。更何况，对于N来说，守住便携机这最后一块阵地，远比在电视游戏市场里苦苦支撑来得更为现实和重要。

另一方面，曾有消息说任天堂高层对没有赶在索尼之前完成类似“Eye Toy”全新创意而感到无限惋惜和遗憾，而这也从侧面说明任天堂对非传统家用机的研发确实是非常看中的。或许当年一败涂地的VB将与GC融合成新形态的便携主机也说不定。

FFXII初公开!!





SOFTWARE

史氏正式发表《最终幻想XII》 游戏故事和画面仍然最具魅力

本刊日本专讯　日本时间11月19日傍晚18点，著名游戏厂商SQUARE-ENIX在东京六本目召开记者发布会，向全世界宣布了FF系列最新作《最终幻想12》的游戏情报。至此，各种关于FF12的流言和猜测也告一段落。

据悉，FF12将是一款完全的单机RPG，对应主机PS2，使用DVD媒体，预定在明年夏天率先在日本发售。虽然并不排除延期的可能性，但是FF12肯定会在2004年秋天之前推出。

在当晚的发布会现场，S-E展示了一盘包括多方面内容的演示录像，在一系列CG表现之后，记者看到了确凿无疑的“FINAL FANTASY XII”的标题，随后展示的是经过剪辑的角色介绍、战斗画面以及的部分场景。从发布会提供的情报看，游戏的故事与画面依然拥有无法抵抗的魅力。



↑最终幻想系列创始人坂口博信。

目前从录像中可以证实的情况有:1.人物与背景贴图已经完成，但细部结构还有待调整；2.角色造型由曾负责奥伽战争的吉田明彦担任，造型风格属于复古的唯美主义；3.场景画面的左上方有透明地图，可以方便玩家确认自己的位置；4.以即时演算逼真再现角色的喜怒哀乐将成为制作重点之一；5.莫古利、基德等玩家熟悉的FF角色也将在本作中登场；6.战斗画面比前作更精美，可以自由切换视点；7.主题歌由植松伸夫制作，“歌”在游戏中的份量将进一步加大;8.目前的开发完成度为70%。

故事方面，FF12的背景以国家间的大规模战争为主，世界观设定带有明显的中世纪倾向。制作人松野泰己表示，从某种角度讲，FF12与FFTA拥有共通的世界观，FFTA中バンガ族、ヴィエラ族的登场就是共通世界观的最好例证，但是FFTA中维护正义的法官将在本作中以反派角色存在，而FF12的厚重背景设定也不是FFTA所能够比拟的。

另外，由于FF电影惨败而辞去原史克威尔副社长职务的FF生父坂口博信也到场助兴，并发表了演说。他的出现也似乎在向人们暗示：FF的时代将用永无终结。

STORY　这是一个发生在叫做“伊万里斯”的世界里的故事。支配巴兰迪亚大陆的强大军事国家阿鲁盖蒂亚帝国，与支配奥达里亚大陆的罗萨利亚帝国持续着连年的战争。在此期间，位于两块大陆的交界位置的小国——达鲁马斯卡王国，因其重要的战略位置，而受到了阿鲁盖蒂亚帝国的侵略。

不愿臣服于敌人铁蹄之下的达鲁马斯卡王国组织起了反抗帝国进攻的抵抗部队——解放组织“雷吉斯坦斯”，领导者正是王国的继承人——公主阿西艾(女主角)。但是由于兵力的绝对劣势，“雷吉斯坦斯”的处境非常困难，阿西艾身边的战友一个接一个地倒下。就在阿西艾身陷困境的时候，她遇到了一个叫做瓦恩(男主角)的少年，一个改变了她人生的少年……

首次公开的游戏画面

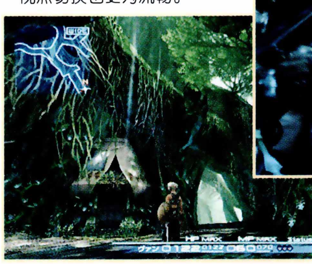
FF12的基本场景沿袭了FF10的风格，并在此基础上进化了强化。由于游戏的角色和背景贴图已经基本完成，所以本次公开的画面应该与游戏发售后的实际画面相当接近。



→游戏LOGO也于本次发布会公开。LOGO中的插图人物仍由日本著名插画家天野喜孝绘制。

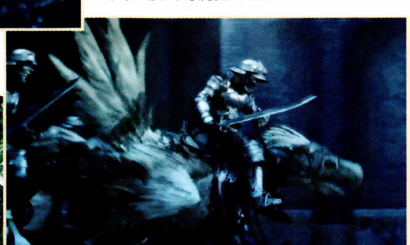


↓普通场景中加入了地图设置，视点切换也更为流畅。



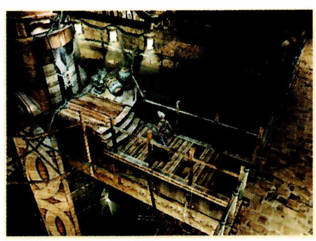
骑着陆行鸟的战士

←↓这是在发布会上最先公开的一段CG，其中描写了一批骑着陆行鸟的骑士在城堡中作战的场面。CG中的人物动作栩栩如生，速度感极强，背景音效也很刺激，带给了与会人士极大的视觉冲击。





↑战斗中角色情报的信息显示与前作有所不同，而角色的实体感也进一步加强。



→游戏主色调以蓝色与橙色为主。右图为复杂的城堡内部场景，灯光昏暗，气氛炯异，好像7代中魔晃都市的设定。

索尼食言，日本PS2再次降价 两款限定版主机12月4日发售

HARDWARE

本刊日本专讯　一直宣称“绝不降价”的PS2主机将于11月13日正式降价。根据SCE发布的消息，从11月13日起，日本PS2的价格将由原定的25000日元下调至19800日元，同捆硬盘的PS2 BB套装也将由原来的35000日元下调为29800日元，而主机颜色也将从传统的标准黑色变为“午夜黑”(即半透明黑色)。SCE的发言人称，尽管PS2的销售趋于平缓，但是通过降价和变换颜色等行销手段依然可以把消费者拉进索尼阵营。



↑为GT4特别推出的陶瓷白色PS2主机。

与主机降价相对应的消息是，SCE将在12月4日推出两款限定版主机，以配合同日发售的大作软件《GT 赛车4 Prologue版》和《机动战士Z高达 奥古VS.提坦斯》。GT4限定版PS2的主色调为“陶瓷白”（也包括新款“午夜黑”版），售价22000日元。Z高达限定版PS2颜色为“金色”，主机的正面嵌有MS中“百”的字样，定价35000日元，同捆周边包括与主机颜色相同的两只震动手柄、由大河原邦男设计的“U.C.（宇宙世纪）支架”、以及蓝色的8MB记忆卡。



↑外形堂皇的金色PS2主机是许多高达迷的梦想。

次世代主机价格战进一步升级 微软宣布日本XBOX大幅降价

HARDWARE

本刊日本专讯　在索尼宣布PS2降价的一周之内，微软也签起了降价大旗。从11月20日起，日本市场的XBOX售价将由原来的24800日元下调至16800日元，降幅达到30%。这样三部主机全部在近期完成了降价举措。

降价后，卖得最便宜的主机仍然是NGC，售价只有14000日元；其次是微软的XBOX，售价16800日元；而卖得最贵的主机也是卖得最好的PS2，售价是19800日元。

三部主机在2个月内相继宣布降价，这不仅标志着主机间价格战的进一步升级，也让人们清楚地看到了业界竞争的惨烈现状。



↑微软将在日本推出一款超值XBOX套装，其中包含两个手柄、一个DVD控制器、两个月的XB LIVE包月费，以及Halo和世界街头赛车2游戏碟。

三部主机在日本市场的状况

机种名称	最新定价	发售日	累计销量
PlayStation2	19800日元	2000年3月4日	约1630万台
GAMECUBE	14000日元	2001年9月14日	约267万台
XBOX	16800日元	2002年3月22日	不足45万台

微软在日本为游戏人才播种 中学生游戏开发课程启动

EVENT

本刊日本专讯　微软在最近宣布，他们将会出资赞助日本某些私立中学开设游戏开发的基础课程，其中包括业界著名人士关于制作理念和行政人员关于产品营销的讲座。最早接受微软橄榄枝的是柳川的一所私立学校，选择该课程的则有30名中学生。由于对于中学生来说，掌握游戏开发的专业知识还比较困难，因此微软此举动的主要目的在于培养青少年的创新思路，同时增加XBOX在日本的影响力。

不过有此想法的厂商绝不只微软一家，索尼日前也宣布将在高校内举办类似学术活动，但是索尼选择的地点不是日本，而是在韩国。

机战系列累计销量突破950万套 分析家称角色人气是幕后愚者

SOFTWARE

本刊日本专讯　截止9月30日，人气游戏“超级机器人大战”系列的累计销量已经突破了950万套，这是开发商BANPRESTO在最近发布的消息。

“超级机器人大战”系列的第一作于1991年在GB上发售，此后一共推出了32部作品。游戏以类似“关公战秦琼”的混战形式，将不同动画中的机体与角色汇聚一堂，吸纳了从10岁到30岁不同年龄层玩家的广泛支持。分析家认为，由于“机战”中登场角色已经在玩家心中有了一个比较完整的轮廓，软件销售的基础比较好，基本利益能够得到保证。因此机战系列即便每年推出多部作品，其销量也能够保持在一个稳定的水平上。



↑SC首发销量约30万套。

其他手机完美运行N-Gage游戏 诺基亚着手调查黑客“破解事件”

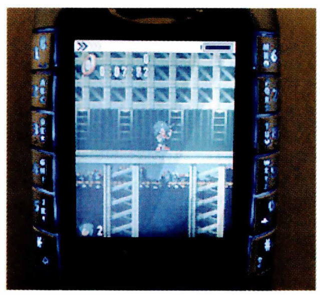
EVENT

本刊综合消息（记者：天师）

通过手机来玩游戏，并不是什么新鲜事——特别是在带有操作系统的智能手机登场之后，用户甚至可以直接安装一些电脑模拟器来运行诸如GBC一类的游戏。然而，对于大幅强化了游戏功能的N-Gage手机来说，“游戏”似乎正在变为手机厂商的一种“获利工具”。不过，暂且不论N-Gage的销量能否令诺基亚实现梦想，单是下面这条情报，就已经在业界、诺基亚以及玩家之中引起了轩然大波。

不久前，外国黑客成功破解了N-Gage的游戏代码，杀伤力特别巨大。首先，目前所有装有SYMBIAN(赛班)操作系统的诺基亚智能手机，如3650、3660、6600、7700，当然也包括N-GAGE本身，都已经可以通过手机内置的MMC扩展卡来存储并成功运行破解版N-Gage游戏。

不但市面上的N-Gage游戏全部惨遭破解，更为严重的是，黑客们已经成功地把SEGA专为N-Gage开发的“SONIC”动作游戏，完美运行在同样是采用“SYMBIAN7.0”操作系统的SX-1手机上!(请见图。更多情报见本期“科普园地”）



↑图为用西门子手机运行N-Gage游戏。

众所周知，SX-1是诺基亚的竞争对手“西门子公司”最新主推的智能手机。

以上种种事实，令诺基亚哭笑不得，正可谓“屋漏偏逢连夜雨”，不得已只好动用资金和人力去“追杀”黑客，意在讨回“公道”，但结局尚难预测。



SCOOP

首发以上海、广州为中心，神游机低调上市 宁愿降低折扣增加人气，零售商表示期待

本刊讯（特约记者：高仁）最近有很多朋友抱怨神游机的发售一延再延，屡屡跳票。事实上神游科技从来没有发布过正式上市时间，这和国外成熟游戏市场的主机发布形式有所不同，而比较接近当年美、日游戏市场开拓期的作风。本文见刊之日，相信部分地区的读者朋友们已经能够买到神游机了！

其实神游机上个月便已经在内地的某些小城市测试上市了，不过由于那是神游挑选的一块封闭环境下的秘密试验田，故而各家媒体都没能及时察觉到。本刊虽然早已获知此消息，但为了遵守和当事方约定的规则，不能及时向公众透露此信息。而神游机的大批量上柜面市，则是这个月(11月)中旬以后的事情。

由于神游机提供游戏的方式是通过网络和专用的下载设备，因此并不像传统的单机游戏或网络游戏那样可以利用原有渠道在全国迅速展开，而必须通过地域性推广来建立完善的销售和服务保障体系。



↑神游机与GBA的外形大小比较图。





↑神游机的后背图，中间凹陷部分带有厂商LOGO和MADE IN CHINA的字样。

→神游机专用游戏下载卡带，色调与主机本体一致。

目前率先正式上市地区包括以上海为中心的华东区和以广州为中心的华南区。而中国各地销售渠道的差异性和复杂性使得各地的上市时间会有较大的差异。由此可见神游机的上市并无传统意义上的“首发日期”。

那么神游机的市场前景究竟如何呢？据称上海某零售商发布了订货消息后，不到一天的时间内便接到了来自玩家的600余张订单，可见即使是Hardcore级的玩家，对其关注程度也是相当高的。而对于传统专卖店销售系统之外的主流大众供货系统（大型超市、大卖场等地）的销售情况我们也拭目以待。来自家乐福等大型超市的消息表明，他们非常欢迎新颖的游戏机上柜能为其带来购买人气，甚至为此不惜接受神游极低利率甚至零利率的硬件销售回扣。有关神游机的具体销售数据请读者留意本刊续报。

SOFTWARE

日本秋叶原开设FF11主题网吧 克威尔推广网络游戏决心强烈

本刊日本专讯　为一个游戏开办一所网吧，这种听起来天方夜谭的事情竟然真的发生了。经SQUARE-ENIX授权，日本MELCO公司将在日本秋叶原开设一家专门为FF11玩家准备的主题网吧。这也从侧面暗示出索尼及S-E对于推广网络游戏的强烈决心。

来自日本方面的报道称，这所FF11主题网吧将在12月12日正式开业，营业时间为下午1点至次日清晨7点。店内配有22台FF11专用PC机，玩家可以随意选择美日两种版本，但不得运行其它网络游戏。网吧内部的装潢完全沿袭了FF11的游戏风格，色调以蓝、白为主，而且其中的女性员工还都将穿着FF11的角色服装上岗。



↑陆行鸟依然是FF11的主要交通工具。

作为PS2上第一款网络MMO RPG，FF11在全球的实际用户量已接近30万人，并且夺得了今年的CESA最高大奖，为索尼普及网络游戏立下了汗马功劳。

SOFTWARE

外传FFX-2出货量比肩正统作品 “国际版”确定明年2月19日发售

本刊综合消息　SQUARE-ENIX近日宣布，随着FFX-2即将在11月18日在美国发售，该游戏在全球范围出货量也达到了640万套。而以X-2“国际版”身份登场的《FFX2国际版+最终任务》的发售日也已确定。“国际版”预定明年2月19日推出，DVD媒体，定价6800日元。史克威尔相信游戏中加入的众多原创要素将足以吸引玩家再次购买。

HARDWARE

PS演变PSone，PS2演变PStwo？ 传闻索尼将推出小型化PS2主机

本刊欧美专讯　据CVG的匿名情报透露，索尼有意在2004年底推出廉价版的小型化PS2主机“PStwo”。他们的理由是：SCE在今年8月注册了名为“PStwo”的商标。该消息还指出，索尼在PS后期推出了小型化的PS主机PSone，它不仅成功地延续了初代PS的寿命，也为SCE带来了预想以外的丰厚利润，因此他们没有理由放弃小型化PS2主机的推出计划。

索尼方面目前既没有承认，也没有否认关于“PStwo”主机的传闻。

SCOOP

世嘉中期获利大幅增长 街机与家用机实现双赢

本刊日本专讯　世嘉在两年内更换的第四位社长小口久雄似乎真的给他们带来了好运。从世嘉发布的年中财务报表显示：从2003年4月1日至9月30日，世嘉的营业额虽然没有显著增加，但是其连结纯利润却达到了59亿3000万日元，比去年同期增长了5.9倍。这除了得益于《F-ZERO AX》、《アヴァロンの键》等游戏在街机市场的火爆态势以外，家用软件的销售情况也明显好转。事先就被寄于厚望的PS2版《J联盟职业球会的创造3》一共在日本卖出了近50万套，超额完成预期目标，而《Sonic大冒险DX》等动作游戏也在欧美市场获得好评。

小口久雄自今年5月上台以后，对公司进行了大规模改组，并且加强了对于开发成本的控制。这次世嘉半期获利的大幅增长不仅为小口的改革打开了个好头，也似乎让人们看到了世嘉的全新未来。



←育成足球是世嘉在家用机上最赚钱的系列。

TALKING

光荣公司第四软件开发部松原健二接受北京8套节目《游戏任我行》专访



←来自日本光荣公司第四软件开发部的松原健二先生。

本刊讯　10月中旬，首届“中国国际网络文化博览会”于北京召开。借此机会，本刊的合作伙伴《游戏任我行》栏目组造访了日本光荣公司第四软件开发部的松原健二先生，松原先生非常热情地接受了中方记者的提问，并就PS2在大陆的推广计划以及光荣公司未来一段时间的软件策略发表了自己的看法。

经本刊摘选，这次采访的要点如下：

记者■如果SONY公司PS2游戏主机正式进入大陆市场，光荣公司是会同步跟入，还是打算静观其变？SONY方面在PS2进入中国市场这一举措上，是否对贵社、或者其他游戏制作发行商，提出过相应的策略和请求呢？

松原■敝社将随着PS2的在中国正式发售，而于今后陆续地将敝社之中文化游戏引进大陆市场。具体的方案是计划于此次PS2的正式发售时，推出敝社之“真三国无双”游戏。但是有关该游戏的发行业务，将不是由敝社直接发行，而是以授权SCE代理发行的方式来发行。

记者■作为与中国接触最早的日本游戏厂商之一，光荣公司对国内游戏市场的现状有怎样的看法。以贵公司的眼光，认为目前的大陆市场对家用游戏而言，是否具有现实的获利空间？

松原■目前虽然游戏的主要平台仍然以PC为主流，但可以预期在几年之内，家庭用电视游戏机及手机将会快速地普及并追上PC。有关您“目前的大陆市场对家用游戏而言，是否具有现实的获利空间”之询问，我们觉得首要之务是要有一套有效的办法来对抗盗版。

记者■在港版PS2本土化游戏中，光荣公司推出了中文版“真三国无双”，如果PS2正式进入大陆市场，光荣是否也会推出中文版“真三国无双”？或者是本公司旗下其它软件产品？而在汉化软件方面，大陆地区的软件跟港台版本是统一制作，还是有所不同？

松原■如同之前向您报告过的，敝社计划以“真三国无双”为头号产品。“真三国无双”系列于全世界拥有500万套的销售纪录，是敝社的首选之作，想必也能够同样的获得中国玩家们的支持与爱护。有关中文化之事宜，与香港及台湾版不同的是，会采用简体字汉化。而有关配音的部分，计划将以普通话进行配音。



↑光荣公司在展会现场提供了“真三国无双”等游戏的试玩。

记者■光荣公司目前是否有在大陆地区开设自己游戏发行渠道的计划？

松原■暂时，我们是计划以授权SCE或中国国内的出版社的方式来销售，但是视中国国内市场的成长情形，我们也会考虑在未来自己来从事发行的。

记者■光荣公司目前是否有为大陆市场开发原创游戏的计划？如果没有，您认为在怎样的市场条件下，会促使贵公司考虑相应计划呢？

松原■目前尚未有原创游戏的开发计划。但是今后视中国国内市场的成长，届时也许将会有必要评估于中国国内上市，并拓销到其他地区的游戏开发之可行性。

记者■如果其它家用游戏主机进入中国，贵公司是否也会考虑跟进，推出相应游戏作品呢？

松原■对于中国市场内的游戏平台之增加，进而使得更多游戏爱好者能有更多样的选择之事，敝社都是乐观其成的。一旦其它家用游戏主机进入中国之事有具体进展的话，敝社将会对之予以评估及规划。

记者■网络版“信长野望”目前已经在日本正式提供服务，但暂时来看前景尚不容乐观，您认为这其中的弊病在哪里？而大陆的网络游戏是否具有比较宽阔的前途呢？

松原■敝社首款MMORPG游戏“信长野望Online”于今年六月开始提供服务以来，至今注册用户已超过55000人，并持续顺利地继续增加中。今后也会集结全社所有的力量来进行开发，以使其成长能增高而不坠。

随着因特网的快速普及以及对于在线游戏抱持兴趣之人口的增加，今后数年在线游戏想必会更加的飞跃成长。从敝社的观点来看，中国的在线游戏已经比日本更快地进入了飞跃成长的阶段。敝社认为，今后除了市场仍会持续成长之外，对于游戏品质的要求也会增高，因此各个游戏开发商之间的竞争想必会更加激烈。

记者■光荣公司是否已开始着手准备PS3及PSP的发售呢？是否已经有相应软件开发计划列入日程？是否拿到相应的开发工具？

松原■有关PS3和PSP发售事宜，敝社还没有收到从SCE的官方情报。

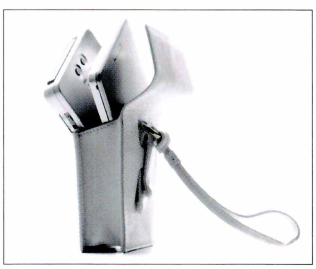
记者■被视为PS2时代代表作的“真三国无双”系列在推出3代后，是否还有正统续作推出的计划？如果有，还会在PS2上推出么？

松原■“真三国无双3猛将传”已在今年9月在日本发售了。有关后续系列作品的计划，将于今后评估规划，希望能开发出使得真三国无双系列的乐趣得以更加精益求精的游戏。

EVENT

任天堂与英国时装公司开展合作 发售特制SP皮套追赶时尚浪潮

本刊英国专讯　欧洲任天堂近日宣布，他们将与著名的英国时装公司Mulberry合作，在11月11日推出由该公司设计的GBASP专用皮套，定价49英镑。从右侧的图片看，这款真皮皮套的外形非常成人化，做工精细且外形时尚。任天堂称，这种真皮皮套目前只会在英国发售，不打算在日本推出。



SCOOP

“PSone比XBOX、GC还要好卖” PS系主机销售走高，索尼再放豪言！

本刊美国专讯　在扛过了GC降价的冲击之后，PS系主机的销售势头开始在11月份明显复苏。根据SCEA发布的数据，在过去的两周中，PS2销量激增了40%，而PSone的销量也不可思议地上升了31个百分点。

“不仅PS2持续热卖，PSone也捷报频传。”SCEA执行副总裁JackTretton说，“PSOne将挑战家用机生命周期的极限。在投放市场九年之后的今天，该平台依然保持着对于消费者的强大吸引力。从销售商那得到的数据表明，PSone在某些时候甚至比XBOX和GC还要好卖。”

对于即将来临的圣诞销售旺季，SCEA显得非常自信，他们计划联合20家厂商推出50余部网络游戏，希望以此拉拢到100万名PS2网络新用户。

SCOOP

中国数字体育互动大会在人民大会堂召开
国家体育总局将电子竞技列入体育竞赛项目





←本次大会在人民大会堂隆重召开。

本刊讯（记者：MASCAR）11月18日，中国数字体育互动平台启动仪式在北京人民大会堂隆重举行。中华全国体育总会、中国奥委会和香港中信泰富公司联合在这里宣布，三方携手大力推广信息技术在体育事业中的应用，共同创建中国数字体育互动平台。

中国数字体育互动平台，是一个宽带互动的综合性体育服务大平台，它是以信息技术为纽带，集成相关系统、应用、资源等要素，承载众多应用系统，包括体育网站、体育竞赛管理、电子竞技、网上赛事视频转播，以及进行运动协会网上会员个性化服务等等。随着数字体育深入发展，今后还将继续推出更多的应用系统。

国家体育总局已正式批准电子竞技为在中国开展的第99个体育竞赛项目。第一届中国电子竞技运动会将于2004年第一季度揭幕。该赛事由中华全国体育总会主办、华奥星空科技发展有限公司和华奥星空信息技术有限公司联合承办。运动会结束后，将选拔优秀选手组成国家队参加国际比赛。

国家体育总局局长、北京市奥委会主席袁伟民，著名运动员邓亚萍、孔令辉、李小鹏、申雪、赵宏博，以及刚刚夺得世界冠军的中国女子排球队全体球员等知名人士出席了会议。《电子游戏软件》作为国内最有影响力的TV游戏传媒，也应邀参加了本次会议，同时将密切关注电子竞技等相关动态，发挥自身优势，为中国新兴数字体育产业的发展贡献自己的力量。

HARDWARE

久多良木发布PSP概念设计图
称最终形态可能与其天壤之别

本刊纽约专讯　美国时间11月4日，在索尼于纽约举办的企业说明会上，"PS生父"久多良木健首次用幻灯片披露了PSP的概念设计图。尽管他一再强调这次公开的图片只是PSP的初步概念图，PSP正式发售时的造型很可能与其完全不同，但是该图片还是成了媒体竞相曝光的焦点。



↑久多良木发表的PSP概念设计图。

从这张图片看，PSP的基本外形为长方形，没有翻盖设计，体积与GBA相当，屏幕非常巨大，大约占据了整个机体的3/5。机体上的按键符号沿用了PS系主机的风格，但是按键没有任何突起，估计是采用了触摸式的前卫设计。而主机左下角还有一个挂饰嵌孔，消费者可以在此处佩带类似手机链的小饰物。

PSP是索尼在今年E3展上公开的具有跨时代意义的便携主机。他们承诺会在明年E3展上公布其实体外观，相信到那时我们就会了解这张概念图究竟有哪些可信之处。

TALKING

"肯定有3款游戏随PSP首发"
光荣召开战略发表会发布惊人消息

本刊日本专讯　日本光荣公司于11月18日召开财年中期战略发表会，会长襟川惠子发表了该公司的财务状况和今后的战略目标。经过本刊筛选，其中要点如下：

1.9月决算中，公司连结盈利首次突破100亿日元，达到108亿的最高记录；

2."真三国无双3·猛将传"在日本销量突破53万套；

3."真三国无双3"在日本以外地区卖出了46万套，全世界范围的累计销量为175万套；

4."真三国无双"开发组正在策划新的游戏，但是具体情况不便公开；

5.强化在我国台湾省和韩国的网络事业，同时考虑在我国大陆地区推广网络游戏；

6.将肯定有3款游戏随PSP首发，但具体内容尚未确定；

7."信长野望online"的注册用户为3万人，同时在线最大人数15000人，估计在2年后可以实现黑字；

8.新作品"大航海时代online"将于明年秋天发售，对应平台PC。

SCOOP

任天堂42年来首次财务赤字
GC碌碌无为成为幕后"真凶"

本刊日本专讯　正如任天堂此前的预期一样，他们在本财年中期出现了29亿日元（2680万美元）的亏损，与去年同期的获利190亿日元（1.755亿美元）形成了鲜明对比。

据悉，任天堂赤字主要是由以下3个原因造成的：货币增值；特别损失400亿日元；以及GC在全球范围的销售疲软。有消息指出，尽管GBA在6个月里卖出了834万台，销量比前期提高了44.3%，但是仍然无法弥补由于GC疲软而带来的巨大亏空。从4月1日至9月31日，GC的全球销量只有区区89万台，比去年同期锐减了69.1%，而这样的数字也毫无掩饰地说明了任氏在家用机市场的窘迫现状。



另外据悉，由于GC降价后销售回暖，主机已经恢复生产。任天堂希望"马里奥赛车·双重冲击"、"马里奥聚会5"等游戏能为年末商战中的游戏方糖带来好运。

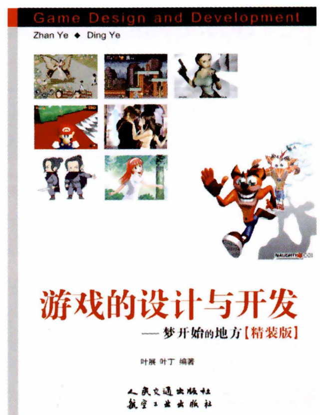
SCOOP

《游戏的设计与开发》头版告罄
第二刷及精装版即日面市

本刊讯　国内第一本也是惟一一本游戏设计专著《游戏的设计与开发》自今年5月上市后，销售出人意料的火爆。第一版2个月即销售一空。这充分说明我们游戏爱好者较高的游戏素质和强烈的学习热情，也反映了目前国内正在兴起的游戏热潮。游戏作为一个新兴的高科技产业正引起人们越来越大的关注。

明年1月，本刊驻美记者该书作者叶展将应邀回国参加在北京举办的第一届"国际数码娱乐展"，并发表专题演讲。据我们所知，叶展是演讲中年龄最小的。为满足读者的需求，纪念这本书的出版成功，《游戏的设计与开发》第2刷已于日前再版印刷。其中特别印刷了300本豪华精装本，非常精美。这应该是国内第一本游戏豪华精装图书，除了实用价值外，平添了收藏和纪念价值。

这次出版仍采用邮购方式，详情请见本期广告。



↑第二刷精装版的封面实样。

一再延期的《生化危机典藏记念》将于11月30日全国同步上市，敬请期待!!

中国电玩榜

本期公告：

1、嗯，真是不出所料啊，恶魔城最新作终于登上本期排行榜了，看来抢先购入本作美版的玩家还真是多啊，不俗的手感和画面是本作如此受欢迎的根本原因吧，随着年末新作纷纷上市，我们的电玩榜会有大变化呢。

2.统计截止共收到有效选票1282张。

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——

计票：885

2 最终幻想8

上期 2



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：884

3 最终幻想10

上期 3

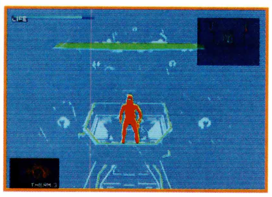


机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：818

4 合金装备索利德2

上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——

计票：805

5 真三国无双3

上期 4



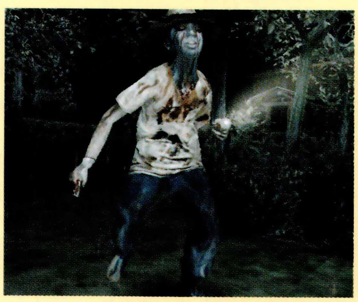
机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——

计票：755

2003年第24期(统计时间2003年11月1日－11月15日)

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	实况世界足球·胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	—	742
7	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	673
8	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	626
9	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	562
10	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	524
11	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	444
12	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	428
13	实况世界足球·胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	397
14	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	388
15	真三国无双3·猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	375
16	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	346
17	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	323
18	神乐传说	GC	RPG	NAMCO	—	118
19	恶魔城·无罪的叹息★	PS2	SLG	NINTENDO	—	101
20	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	95

吓死人不赔命篇



SIREN

★本作在发售之前和之后都是噱头多多，今年10月初的5万人恐怖体验会以及电视台的广告投诉事件都将本作抬到一个"恐怖"的高度，真正进行该作时剧情才发现：PS2的年度究极恐怖秀就是该作了，CERO推荐本作15岁以上限定，以尸人的眼光看自己真的很有意思啊，视界JACK系统好夸张！吓死人不赔命呢。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名	机种	类型	厂商	发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	PS2	RPG	SQUARE · ENIX	未定	4155
2	合金装备索利德3	PS2	ACT	KONAMI	2004年	2067
3	生化危机4	GC	AVG	CAPCOM	未定	1961
4	王国之心2	PS2	ARPG	SQUARE-ENIX	未定	1489
5	机动战士Z高达·奥古VS泰坦斯	PS2	ACT	BANDAI	2003年12月	1320
6	MOTHER3（暂名）	GBA	RPG	NINTENDO	未定	1293
7	GT赛车4	PS2	RAC	SCEI	2004年	1161
8	战国无双	PS2	ACT	KOEI	2004年春	1076
9	鬼武者3	PS2	AVG	CAPCOM	2004年3月	1065
10	樱大战5	PS2	SLG	SEGA	未定	790

瞩目



★本作被光荣官方指明数量——销售目标：100万，可见厂商对本作的信心之足，游戏已经确定使用三国无双的引擎，但自由度更高（毕竟是小●自己家的事嘛），游戏中出现的都是●战国时期的著名武将，杀的也都是嗷嗷乱叫的小●，原来嫌35系列别扭的玩家现在终于可以放开手脚了，最高期待。

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名	机种	类型	厂商	发售日	销量	总计
1	火影忍者NARUTO·木之叶的忍者们★	PS2	ACT	BANDAI	10月23日	164753	总：164753
2	超时空要塞MACROSS★	PS2	STG	BANDAI	10月23日	91085	总：91085
3	瓦里奥制造	GC	ETC	NINTENDO	10月17日	88226	总：188854
4	太鼓的达人3★	PS2	SLG	NAMCO	10月30日	53995	总：53995
5	花火百景★	PS2	RPG	日本娱乐	10月30日	32928	总：32928
6	D.C.P.S.★	PS2	AVG	角川书店	10月30日	32533	总：32533
7	格斗之王2001★	PS2	FTG	SNKPLAYMORE	10月23日	26009	总：26009
8	新纪幻想 SPECTRAL SOULS★	PS2	SRPG	IDEA FACTORY	10月30日	25539	总：25539
9	网球王子★	PS2	SPG	KONAMI	10月30日	17413	总：17413
10	向北★	PS2	AVG	HUDSON	10月30日	6122	总：6122

瞩目



★本作的GBA版得到了极高的评价，但在GC上发售这款游戏却有许多人感到不以为然，毕竟家用主机不比随时随地都可以拿来娱乐的GBA啊，游戏画面媲美GBA的效果（晕），在体现瓦里奥恶搞精神的同时也表明这款游戏没有太用心地制作，不过无论怎样，GC有这么一款火锅式的游戏也不算坏事呢。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2002-2003	(naomi2、sega)	103591
2	机动战士Z高达·奥古对泰坦斯	(naomi、capcom)	24298
3	世嘉四人麻将·网络对战版	(naomi2、sega)	23236
4	AVALON之键	(naomi2、sega)	19725
5	太鼓的达人5	(system246、namco)	18349
6	头文字D	(naomi2、sega)	12881
7	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	10468
8	侍魂零	(neogeo、snkplaymore)	8475
9	时间危机3	(system246、namco)	7175
10	麻将格斗俱乐部2	(不明、konami)	6414

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	MADDEN NFL 2004	ps2、ea、spg
2	寂静岭3	ps2、konami、avg
3	NCAA FOOTBALL 2004	ps2、ea、spg
4	灵魂能力2	ps2、namco、ftg
5	横行霸道3	ps2 、rockstar、act
6	横行霸道·罪恶都市	ps2 、rockstar、act
7	SPLASHDOWN · RIDES GONE WILD	ps2、thq、rac
8	VR战士4·进化版	ps2、sega、ftg
9	混沌军势	ps2、capcom、act
10	午夜俱乐部2	ps2 、rockstar、rac

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供（010－65282550）www.how-2-play.com，奖品是网球王子可乐瓶盖，一份两个。特此感谢！



辽宁	张阳	江西	舒迪云	广东	欧荣华	贵州	杨文俊	四川	李旺
浙江	张磊	辽宁	刘毓鑫	天津	王宏斌	甘肃	焦晓晨	新疆	王凯亮
广东	陈超明	内蒙古	武华图	江苏	严咏洁	江苏	臧力	辽宁	田原
贵州	耿炜	广西	马华	河北	葛亮	云南	种涛	安徽	王天一
北京	王安琪	上海	金斯闻	广西	董琳芳	陕西	田尧	北京	魏旭
甘肃	何鑫	福建	刘东辉	陕西	关博	四川	易承楠	福建	余智杰
上海	徐路	安徽	张翎	广东	梁志明	北京	李跃	山东	王钰
广西	朱智昀	河北	李云龙	上海	张健	黑龙江	王君平	河南	张永雄
山东	陈曦	上海	高维岗	辽宁	王辉	内蒙古	曹元鹏	甘肃	杨佳乐
湖北	郭赢	浙江	刘曹民	湖北	熊心童	云南	胡泊	江苏	张子寅

加入大量精彩新系统的超进化作品



“我们与那时已经不一样了……”——这段在东京展上引起话题的影像预示出了发生三位主人公身上的事情，而莉可的话也让我们隐约察觉到了提达的变化。那么新作将为我们带来怎样的惊奇呢？前作中的存档又能否在新作中使用呢？

新系统怪物创造究竟是什么!?
详情请见后面的报道!

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003年冬
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

ファイナルファンタジーX-2

FINAL FANTASY X-2
INTERNATIONAL+LAST MISSION

这次我们将以“最终任务”的新事件开始，一步步走近莉可的新造型以及超级系统怪物创造等魅力要素！





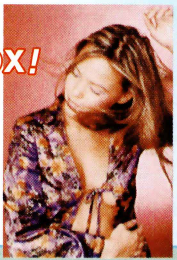
在丰口的演绎下，帕因说不定也会表现出活泼的一面？



尤·莉·帕三个人站在幻之塔塔顶凝视着美丽的夕阳。在新作中，Besaid和其他人的变化也是玩家关注的焦点。

主题歌也焕然一新变为英文版！演唱者为JADE from SWEETBOX！

本篇(国际版部分)不仅使用了英语配音，游戏中的两首主题歌(real Emotion和1000 WORSE)也换成了由“JADE from SWEETBOX”演唱的英语版本！1997年出道的SWEETBOX曾夺得第13届GOLDDISK的BEST · NEW · INTERNATIONAL · ACT大奖，去年发布的3rdALBUM也跻身GOLDDISK。她以动听的歌声、美丽的外形征服了无数歌迷！



1979年8月12日出生在圣地亚哥。从2000年起作为第2代主唱加入了SWEETBOX。

即将在这个冬天与广大游戏迷见面！

超能力少女服×莉可ver.登场！

继尤娜的超能力水手服之后，莉可的超能力装也公布于众。与一身水手服风格的尤娜所不同的是，莉可身着迷你裙和白色上衣，显得娇俏迷人活力四射！下面就让我们仔细看看换装后的莉可吧。



超能力「MASER EYE」

从左图看，超能力MASER EYE发动时会向敌人射出类似雷射光线的粉红色射线。虽然不清楚MASER EYE是否具有攻击属性，但是MASER EYE一定具有某种特殊作用，这一点毋庸置疑！

超能力「念波轰炸」

念波轰炸是利用念力对敌全体进行轰炸的伤害技巧。和MASER EYE一样，使用念波轰炸的动画也非常华丽。由于超能力尤娜也能使用这招，所以“念波轰炸”也可以被视为超能力服装的共通技。

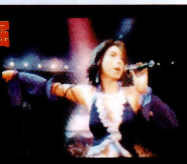


上半身的保守设计和下半身的超短裙形成了强烈对比，而紫色的手套则是尤娜和莉可这两款衣服的共通道具。双手发出的光芒也是攻击技巧之一吗？

与尤娜形成鲜明对比的纯白色印象



从TGS公开影像中挖掘新的事实！



国际版的本篇内容全部采用英语配音，而开场动画中的演唱会也将用英语来演绎！

从东京游戏展公开的影像中我们又发现了不少的新内容！除了我们将在下一页介绍的老大以外，在亚多诺基塔中类似特鲁内克的俯视移动画面、以及塔奇的巨大武器都令人咋舌。随着这些神奇的变更点逐渐增多，大家对于该游戏的期待度也随之提升，下面我们将继续为大家介绍新作情况，各位FF FANS敬请关注。



帕因的白色套装！

在TGS中播放的影像中，还披露了尚未公开的帕因的超能力造型。她身着酷似贞德的白色套装，显得英姿飒爽帅气逼人。

新服装「Psi-Kicker」及



这次新追加的服装共有2种，一种是能够用超能力攻击敌人的水手服，另一种则是在FFX-2Ultimania里从玩家设计中挑选出来的！

另一款服装将在序盘入手？



右图是尤娜水手服的卸装画面，护目镜会随着一道闪光消失在天际。整套服装以藏蓝为主体色调。

从「X-2」经过3个月后……

剧情的追加部分描述了X-2之后3个月的故事，而且情节也会根据玩家是否打出了提达的完美结局而发生微妙的改变。另外，帕因身在艾邦党时的经历也会在该作中浮出水面。



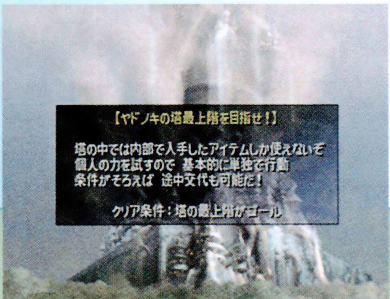




脱离海鸥团的尤娜和帕因，再次见到了老朋友塔奇和莉可。而让这些人再度重逢的关键——“那封信”的发信人却仍然是一个未解之谜。

「INTERNATIONAL」版的追加要素

本篇中追加了名为“亚多诺基塔”的建筑物。即使没有通关存档，玩家也可以享受到自动生成型迷宫RPG的乐趣。如果打穿本篇的话，《最终任务》中的追加剧情就将拨云见日！



自动生成迷宫型RPG登场

亚多诺基之塔是每次进入都会变换形态的神奇迷宫。塔的每一层都设置了机关和限制，据说打穿它需要20个小时。



亚多诺基之塔



“亚多诺基塔”的意思就是“幻之塔”。

令人惊异的新系统加入「本篇」！值得重新玩味！讲述玩家最想了解的新要素 Creature

怪物及NPC参加组队！

除去我们在上文中介绍的内容以外，《国际版》中还首次导入了“怪物创造”(Creature Create)系统！这其实是一个与类似于FF系列“兽使”职业的系统。利用该系统，玩家可以在各个区域设置陷阱捕捉怪物，而后再把捕到的怪物带回飞空艇净化灵魂，让其成为己方的战斗伙伴。在战斗中，玩家可以召唤自己的怪物伙伴参战。战斗结束后，怪物伙伴也会获得经验值、提升等级。怪物等级一共有150个阶段，在彻底完成怪物培育之后，玩家要选择继续饲养怪物或者将其放生。此外，“国际版”中还增设了“战斗竞技场”。



新系统“怪物创造”将在游戏序盘展开，对于希望完成度100%的玩家而言，这无疑又是个巨大挑战。



将魔物封闭在捕捉囊中！

不同种类的怪兽，捕捉的难度也不一样，估计越强大的怪物就越难捕捉。

应该如何捕捉？

乘坐飞空艇在各地散布“捕捉囊（捕捉怪物的圈套）”就可以抓到魔物。虽然被捉到的魔物可以作为伙伴参加战斗，但它们不会接受玩家的命令，而是在电脑AI的指示下自动攻击。

等待猎物上钩的时候是否需要某些特殊动作呢？这种动作是否要与捕捉同步呢？很遗憾这些情况现在还不清楚。



捕捉的流程

设下陷阱→耐心等待？



塔奇等人也将参战！

除了魔物外，塔奇等NPC也将在战斗中助玩家一臂之力。虽然上图中的角色好像在跳着街舞（笑），但是他们在战斗中所发挥的作用却是不容替代的！

抓到魔物以后……

把抓到的魔物交给辛拉进行分析、净化后，它们就会变成伙伴！

使用“怪物创造”系统育成魔物，然后……

怪物创造系统共有6项指令。一般来讲，玩家要依照“捕获→育成→魔物人生分析→参加斗技→得到新捕捉囊→捕捉更强的魔物”这个顺序来进行。在海鸥团的财政状况允许的情况下，玩家最多可以同时育成8只怪兽。

“怪物创造”的基本流程

捕捉魔物
在各地设下魔物囊捕捉魔物

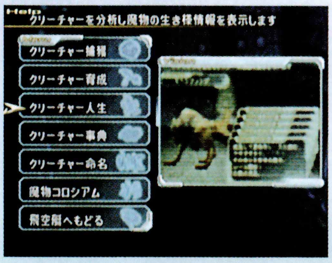
魔物育成
育成捉到的魔物&编队

魔物人生
分析、透视魔物的背后故事

魔物词典
完成剧情的魔物一览

魔物命名
改变捕捉到的魔物的名字

魔物斗技
在斗技场组队战斗



怪物情节特别检索！

完成魔物分析之后，玩家就可以看到该魔物的人生（背后故事）。一般来讲，每一种魔物都有自己独特的故事，而且其中一些还会与本篇故事息息相关，相信这些将带给大家主线情节以外的更大乐趣。



即使是魔物也有属于它们自己的舞台和故事

所有魔物都有自己的故事！



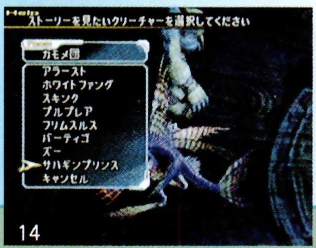
对魔物进行分析就会了解它的一生，虽然初期可以看到的内容非常少，但是随着故事的发展会逐渐增多……

不同种族的魔物有不同的性格，随着它们的逐渐成长，每只魔物最多会有5段背景故事。

完成魔物的情节之后，就可以解放它的灵魂，然后再捕捉新的魔物进行育成，如此循环。

了解怪物伙伴的心情！

玩家在怪兽人生中可以看到超过150种魔物剧情！由于塔奇限制玩家一次只能培育8只怪物，所以要想全部了解魔物剧情也不是件容易事儿。



每当等级提升情节就会随之增加







每只魔物都有不同的生活背景，据说其中的某些内容还会与主线故事扯上联系，真是让人非常期待啊！



魔物数量超过150种！









简称「CREACREA」的全貌公开!

Create


印象插画

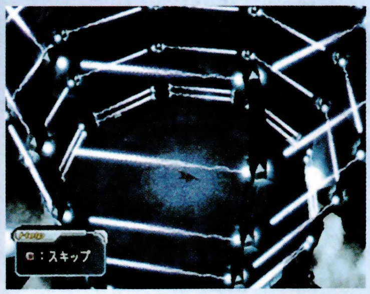
这就是传说中的魔物恐怖斗技场!

魔物与魔物间的残酷对决!

怪物创造系统的点睛之笔就是魔物斗技场!下面将为大家解说组队成员、大会规则、育成方法以及优胜奖品等相关事宜。

使用最强怪物称霸整个斗技场!

玩家可以将捕捉到的怪物组成小组，参加魔物斗技大会。斗技大会的参赛者众多，而且斗技形式各异,在其中获胜的话就可以得到超稀有的道具和“捕捉囊”等必需品!



上图就是斗技场的舞台。从左侧的印象插画来看，说不定伙伴角色也可以参战。

编成战队、向大赛冠军发起挑战吧!

考验育成怪物实力的舞台

作为X-2国际版中最引人注目的新要素——魔物斗技场的情况已经逐渐明朗。玩家可以带领自己培育的怪物参加其中的各项赛事,以赚取珍贵道具和魔物捕捉囊。不过由于参赛人数众多,比赛项目繁杂,因此想在其中胜出也并非易事。

按照等级区分的杯赛

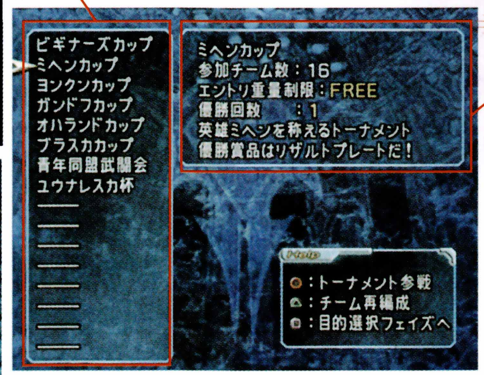
大会根据参赛怪物的强度，分成了“新手杯”、“米海尔杯”等不同级别的杯赛。玩家可以参照自己怪物的等级参加相应的比赛。

参加斗技大赛的流程

捕捉到猎物之后，在怪物创造菜单画面中选择“魔物コロシアム”→“お好みの大会”即可自由参赛。

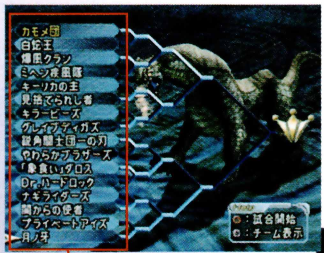
捕捉→育成→参加大赛→得到捕捉囊

捕获更强的魔物!



大赛采用锦标赛形式

斗技场采用锦标赛形式，最多允许16支队伍参赛。至于是否可以使用道具目前还不清楚，留意我们的后续报道吧!



各种各样的参赛队伍

虽然敌方队伍大都是由魔物构成的，但是像努吉、吉普尔、巴拉莱这样完全由人类组成的队伍似乎也会参赛?看来斗技场所涉及的新要素还是蛮多的!大家只有透彻了解斗技场的各种情况才能真正体会到新作的乐趣。



将怪物的战斗交给AI

虽然魔物会在AI的指示下自动攻击，但是玩家还是可以在一定程度上对其进行调节。

每项杯赛都有自己的规则

虽然杯赛种类繁多，但是玩家在游戏初期并非都能参与。只有当玩家解放一定数量的怪兽灵魂、或者满足特定的情节之后才能参加高级别的杯赛。这里还要特别说明的是，杯赛的级别越高，其难度也就越大。

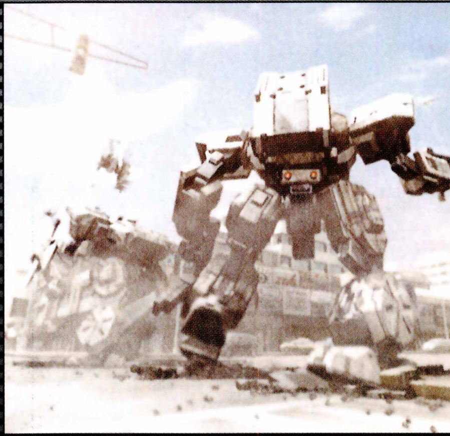
参赛队伍
参赛队伍的数量基本都是16支。

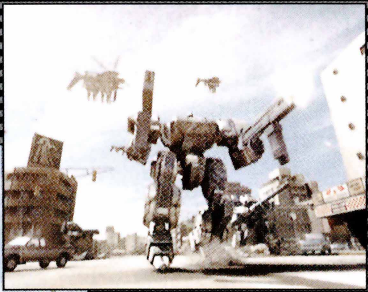
登陆重量限制
大赛采用了类似拳击运动中根据体重区分级别的规则，有些赛事只适合于体重轻的魔物，有些则是超巨大生物的舞台。

优胜次数
玩家在该大会中的胜利次数。

解　说
大会的主旨及胜利奖品。







自3代在PS上推出以后，《前线任务》系列沉寂了四年时间。如今最新作终于破茧而出，该作以先前发售的《1st》6年后的世界为舞台，再次拉开了火线故事的全新帷幕。

FRONT MISSION 4®

フロントミッション フォース

崭新系统&个性派角色的最新情报公开!!



自第二次哈夫曼战争后6年……

钢铁士兵们再度驰骋在战场上

包括复刻版本的《1st》在内，FM系列在最近可谓出尽了风头。不过玩家期待度最高的还是这款系列的正统续作《前线任务4》，新作在系统、画面等各方面均做出了前所未有的大幅进化。下面，我们就以角色和系统为中心，带领玩家零距离接触《4》的秘密内幕！



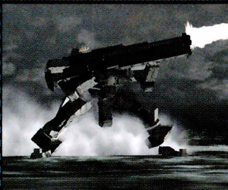
由性格各异的多彩人物所演绎的新剧本登场

在第2次哈夫曼战争的6年之后，士兵们再度拿起武器，投入了新的战斗。而且其中也会有我们熟悉的人物登场……

最多8架战机混战的崭新战斗系统

包括敌我双方在内，游戏采用了最多可由8架WANZER同时参加的战斗模式。这就是首次登场的充满魄力的Link系统！





PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003.12.18
	类型：S·RPG	价格：6800日元	其他：——

WORLD&STORY

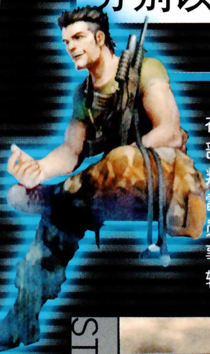
AD2096年。人类的战斗仍在继续。



被后世称为“第二次哈夫曼战争”的激战已经过去了6年。正当人们以为和平重新降临的时候，纷争的火种却在暗地里悄悄滋生。以欧洲和南美发生的两起紧急事件为契机，人类再度被战火所吞噬……4代所描绘的新战争就是以这两起事件为中心展开的。现在，就让我们重新回顾一下这个世界的历史，同时看看这两起关键事件的大致概要吧。

两位主人公分别以两个视点展开情节

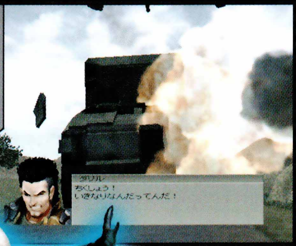




达雷尔篇

委内瑞拉州突然宣布独立，USA随即派遣部队前往委内瑞拉镇压叛乱。故事的主人公达雷尔就是镇压部队中一员。一架运输机的坠毁事故成为了他命运上的转折点……

STORY

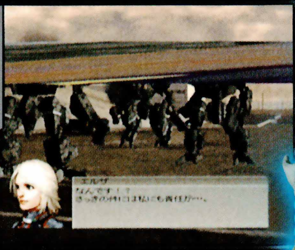




埃尔莎篇

由战术研究机关“Durandal”派遣至E.C.德军基地的女性研究员。在埃尔莎入队后不久，基地遭到了不明部队的攻击。为了解真相，埃尔莎开始了相关调查……

STORY



CHECK 『4』将以『1st』6年之后的世界为舞台

《4》的故事发生在《1st》的6年之后。虽然战场已经变迁，但背景设定却非常相似，老玩家会备感亲切。此外，前作中弗雷德瑞克等角色也预定在本作中登场，只是能否操作他们战斗现在还不清楚。



↑PS版《1st》中追加了新的“U.S.N.Side”剧情。

↓全新追加剧情为4代做出了大量铺垫。



FRONT MISSION 世界的历史

《前线任务》的世界观一向以细致真实而著称。这里就让我们沿着“历史”的足迹，重新回顾一下游戏中虚构的战火烽烟吧。

2002年 太平洋上突然出现新的岛屿，该岛被命名为“哈夫曼岛”。
2005年 欧洲诸国统合“EC(EURO COMMUNITY)”诞生。
2015年 以俄罗斯为中心的CIS(独立国家联合体)形成“ZAFUTRA共和国”。
2020年 南北美洲合并为“NEW CONTIENT合众国(统称USN)”。兰德尔特教授和“schnecke公司”开始研制能够做出与人类相同动作的作战机械。
2025年 Schnecke公司开始尝试制作WANDERING WALKING(WAW)一号机。
2026年 亚洲、大洋洲地区统合为“O.C.U”。
2029年 Schnecke公司&DA公司开发出世界共同规格的WAW。
2034年 非洲爆发战争。O.C.U.的WAW部队首次投入实战。

FRONT MISSION ALTERNATIVE 前线任务 ALTERNATIVE 发售日：1997年12月16日

2035年 西非联合(WA)与北非共同体(UNAS)两国首脑直接对话，非洲纷争结束。
2040年 Schnecke公司&DA公司发表了战斗用WZW专用共通规格“MULS-P”。WAW成为各国的主要军事力量。之后，战斗用WAW被统称为WANDERING · PANZER(WAP)。
2070年 第一次哈夫曼战争爆发。(O.C.U.和U.S.N.的领土所有权战争)
2072年 ZAFUTRA共和国主导的PMO军介入战争，第一次哈夫曼战争结束。
2090年 在哈夫曼岛上O.C.U.部队破坏了U.S.N.的工厂(拉卡斯事件)。第二次哈夫曼战争爆发。

FRONT MISSION 1st 前线任务 1st 发售日：2003年10月23日

2091年 ZAFUTRA共和国的维和调停机构为了防止哈夫曼战争继续扩大，开始介入这场战争。第二次哈夫曼战争结束。
2092年 记者弗雷德瑞克揭露出哈夫曼战争的幕后真相。各国媒体纷纷报道该事件。
2096年 前大XXXXX国配置WAP。EC德国基地被神秘WANZER部队摧毁。U.S.N.委内瑞拉州宣布独立，该州军队封锁了交通要道。中央政府派遣出了U.S.N.陆军进行镇压。

FRONT MISSION 4 前线任务4 发售日：预定2003年12月18日发售

2102年 O.C.U.ALORDESH人民共和国发动武装政变。此后爆发了世界规模的反政府运动和恐怖活动。

前线任务2 发售日：1997年9月25日 主要人设：末弥纯

2108年 18岁的天才物理学家艾米尔发表了“超核能源《金原始核线》理论”。
2112年 大XX国家主席白奏荣去世。介博了就任主席。“大XXXXXXX国”成立。U.S.N.军和大XX军前后入侵O.C.U.菲律宾。

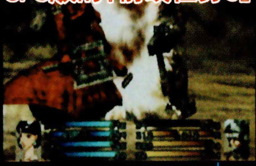
front mission 3 前线任务3 发售日：1999年9月2日 主要人设：山田章博

FRONT MISSION HISTORY 汇集前线任务1st～3代的收藏精品登场!!

●前线任务 历史 ●发售日：预定12月11日发售
●售价：9000日元 ●厂商：SQUARE-ENIX 初回限定生产

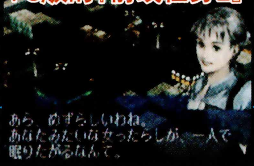
包括PS版复刻的《1st》在内，收录前线系列3部作品的限定版即将发售。其中2代搭载了万众期待的简略战斗模式，玩家可以轻松上手。大家不妨在4代推出以前重温一下系列的历史吧。

SFC版的『前线任务3』



←↑限定版不仅收录了1st～3的游戏，还捆绑了3架WANZER手办。

PS版的『前线任务2』



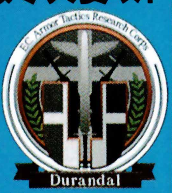
CHARACTER& WANZER 游戏角色&战斗机体

埃尔莎篇的主要角色和战斗机体一举大公开!!

玩家在4代中可以享受到达雷尔和埃尔莎两位主人公的故事。但是玩家能否在游戏初期进行选择、以及这两条主线间有何联系，现在都还不清楚。随着游戏情报的逐渐透出，登场于两条主线中的角色也在不断增加。这次我们就将介绍埃尔莎篇中的6位主要角色，以及他们初期搭乘的机体情报。

设定细致入微令人赞叹!

精益求精的细节刻画一直是前线系列所孜孜苛求的。游戏中每位驾驶员的服装都经过了设计师的长期推敲。



▶徽章



LATONA [拉托娜]



拥有超高战斗能力的女性WANZER驾驶员

隶属ZAFUTRA军的WANZER驾驶员。由于军龄很长，所以无论说话做事都非常男性化。生活上无论对人对己都非常严格。做事直截了当，讨厌歧视他人。



「虽然身为女性驾驶员，但战斗力却不逊于任何人」



以潜入工作为主要任务，侧重于机动性的轻巧机体。

FREYMAN公司
乘机 StorkMkⅣ

ELSA [埃尔莎]



曾隶属于法军的年轻女性著名的WANZER驾驶员

曾经隶属法军的女性驾驶员。虽然年仅22岁，但是WANZER的驾驶技术一流。性格开朗率直，拥有超出一般人数倍的正义感，做事认真细致，井井有条。





Jade Metal-Lyman公司的主力机型。虽然最初是作为量产型开发出来的，但是其出色的机动性还是得到了很高的评价。

Jade Metal-Lyman公司
乘机 ZENITH

HERMES [哈米兹]

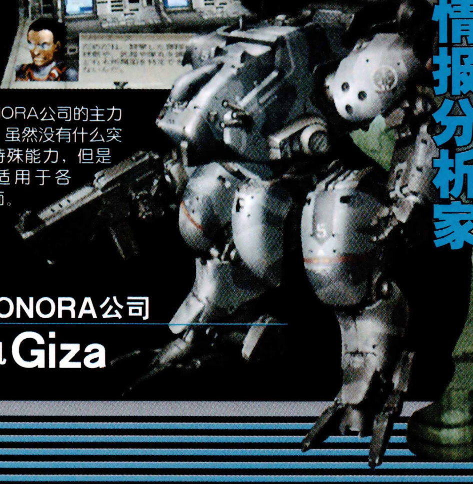


电脑水平出类拔萃的天才情报分析家

虽然是军人，但是没有实战经验，在埃尔沙所属的部队负责情报分析工作。经常由于意见不合与他人发生争执，很像一个还没长大的孩子。性格积极向上。



「虽然年纪轻轻，但是情报分析能力却是队伍中的佼佼者。」



LEONORA公司的主力机型。虽然没有什么突出的特殊能力，但是能够适用于各种局面。

LEONORA公司
乘机 Giza

ZEAD [吉多]

原英军将校，在Durandal占有举足轻重的地位，浑身都在散发军人的风采。对自己的行为举止非常严格，但是从不强加于别人，很有包容力。对战友们而言是一位像父亲一样的人物。



←话语沉稳有力，拥有极高威望的统领者。

后方支援型的重量级WANZER。荷载量和耐久力极高，但机动性偏低。

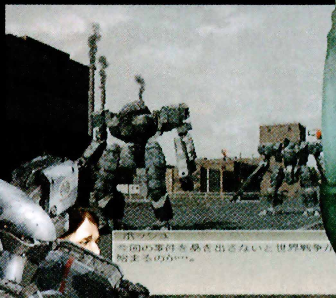
LEONORA公司
乘机 **Wild Goat**

深得队员信赖的 Durandal领导者

BOSCH [博施]

原德军将校驾驶员。与驾驶WANZER相比，更加擅长于战略策划。平时沉默寡言，做事难有激情。由于性格上的关系，所以总给人一种成熟男人的印象。

←很少说话，头脑冷静，可以随时把握局面的战略家。



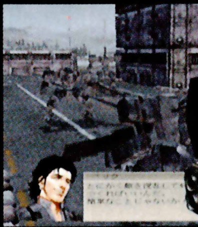
TAUREAU公司开发的侦察型WANZER。耐久力低，移动力和回避力都非常优秀。

TAUREAU公司
乘机 **Tattoo**

沉默寡言、性格内向的 原德军将校

BECK [贝克]

原来是职业运动员，没有从军经验，所以根本不把军队的规矩放在眼里。拥有意大利人所特有的开朗乐观。平时有点高傲自大，对他人缺乏关心，经常被误解。



↑无论遇上什么危机，都忘不了开玩笑。对自己绝对自信。

以泛用性和高性能为目标制作的机体，欠缺机动性。可以作为后方支援用的补给机使用。

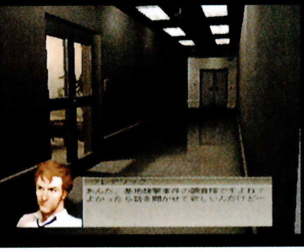
SENDER公司
乘机 **ZERUTO**

原来是运动员出身的 开朗自信的补给机驾驶员

这位就是《1st》中大家熟悉的角色！

FREDERICK LANCASTER [弗雷德瑞克=兰开斯特]

曾参加过哈夫曼战争的自由记者。2092年揭露出了哈夫曼战争的内部真相，震撼了全世界的传媒，现在正在追踪报道EC德军基地的袭击事件。



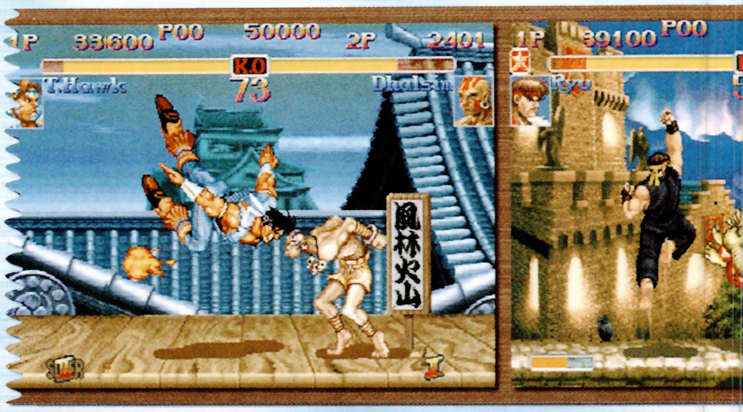
←EC德军基地遭到袭击之后，埃尔莎等人开始了紧锣密鼓的调查工作。

寻求隐藏在战斗中 的真相的自由记者

『1st』追加剧情中的重要角色也将登场!?

在PS版《1st》所追加的U.S.N.情节中会出现一名叫做玛莉亚的女性，现在我们可以肯定她也将在4代中登场。





HYPER STREET FIGHTERII ～周年纪念版～

HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition

STREET FIGHTER 15th

1988年，第一部为家用机开发的街霸作品《FIGHTER STREET》在PC－E上登场。自那之后，街霸系列开始了自己辉煌的历史，至今已度过了15个年头！

『STREETII』

这5款人气作品全部收录啦—！

这次推出的纪念版收录了以下5款游戏。自从隆打倒沙加特之后又经过了数年，各国的战士们为了争夺世界第一的目标而再次步入战场。而作为反派首领的维加也在暗中蠢蠢欲动。

↓→纪念版中也收录了《ZERO》和《II》里没有的角色，玩家可以体验到新的操作乐趣。



新角色的感觉!?



STREET FIGHTER II

STREET FIGHTERII

1992年6月10日发售 机种SFC

收录11名格斗明星。游戏中加入了破坏汽车及桶的奖励关。拜森、巴洛克、沙加特、维加四天王是CPU专用角色，不能由玩家操纵。



STREET FIGHTER II'

STREET FIGHTERII'

1993年6月12日发售 机种PC－E

基本流程与《II》相同，但是玩家可以在对战中选择反派四天王。游戏对角色的性能进行了细微调整，对战模式变得更加激烈。



STREET FIGHTER II Turbo

STREET FIGHTERII' Turbo

1993年7月10日发售 机种SFC

游戏速度大大提升，玩家可以体验到高速战斗的乐趣。部分角色的性能再次被调整，加入了全新必杀技，操作战术也随之改变。

“再去见识一下那个比我还强的家伙吧”…



这款《HYPER STREET FIGHTER II～周年纪念版～》是CAPCOM为了纪念街霸系列诞生15周年而特别推出的。作品收录了铸造经典的《街霸2》中的5部作品。《STREET II '》的隆和《STREET II X》中的隆将在这次的游戏中实现梦幻对战！豪华的同捆纪念礼包更是令人馋涎欲滴！如果你真的热爱街霸就没理由错过这样一款游戏，因为只有它才能让你记起当年的那份感动。

在4种模式中享受不同乐趣

ARCADE MODE
街机模式。场景等要素以《SUPER STREET FIGHTER II X》为基础，对战的目的是成为最强格斗家。

VS MODE
双人对战模式。不同作品中的相同角色可以在此混战，是街霸系列中最有魅力的部分。

TRAINING MODE
练习模式。玩家可以在该模式下练习必杀技及连续技，是从初心者成为高手的必由之路。

GALLERY MODE
收录了《STREET II》系列的开场动画、完美通关结局以及1995年公映的剧场电影和《STREET FIGHTER II MOVIE》！

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.12.18
	类型：FTG	价格：3800日元	限定版：8800日元



这就是特别周年纪念包的神秘内容!!

①《HYPER STREET FIGHTER II～周年纪念版～》的PS2游戏碟。与普通版相同。
②《ALL ABOUT STREET FIGHTER》历史专辑。A4开120页。可以帮助玩家纵览整个街霸系列。
③DVD《SUPER STREET FIGHTER II X 特别编辑版》。收录120分钟超绝影像。
④春丽手镯手机链。手机链的挂坠就是春丽随身佩戴的带刺手镯的迷你微缩版，春丽饭的必备道具。
⑤STREET FIGHTER鼠标垫。绘有众多人气女性角色。全部是战斗中看不到的表情。

系列合为一体



SUPER STREET FIGHTER II
1994年6月25日发售　机种SFC

飞鹰、嘉米、飞龙、迪杰4位新角色参战。游戏画面与背景音乐焕然一新。四天王的结局也个性十足。街霸系列真正步入辉煌。



SUPER STREET FIGHTER II X
1994年11月18日发售　机种3DO

追加了超级组合技、空中组合技等新系统。隐藏角色豪鬼也在这部作品中登场。而游戏的难度也可以由玩家自行调节。

梦之对决终于实现





↑→玩家可以分别选择模式和角色……不过为什么没有豪鬼呢？难道还需要秘技吗？

全部17名-65种参赛角色登场



即使选择同一位角色，在不同作品中的登场形象也是截然不同的！玩家在这款作品中可以选择65种角色，数量之多大概是你始料不及的吧。

各系列的登场角色人数一览

	8名
	12名
	12名
	16名
	17名

无双报道





最顶极的图像和品质再度诞生！

3D格斗的常识！将在这个冬天改变！？

DEAD OR ALIVE ONLINE

Xbox主机上的NO.1游戏『DOA3』推出二年后，两款系列经典作品脱胎换骨，进化成使用Xbox Live通信对战的新作登场了！这次就让我们以『DOA2』为中心，领略一下她们再度复苏后的超美丽画面吧，最新情报大公开始动！

XB			
厂商：TECMO		发售日：2003年冬	
类型：FTG	价格：未定	其他：——	

Xbox Live上的『DOA』系列再次向着至高点前进！！

复活 『DOA』系列前期的两款作品在Xbox上复活！

『DOA』系列从街机开始起步，在SS、DC、PS2等各种平台上一步步完成进化最终蜕变成美丽的蝴蝶，如今又在Xbox上汇聚一堂了。下面我们就从各个角度来彻底验证高技术力支持下的尖端新作——『DOAO』的独特魅力吧！



DEAD OR ALIVE since1996

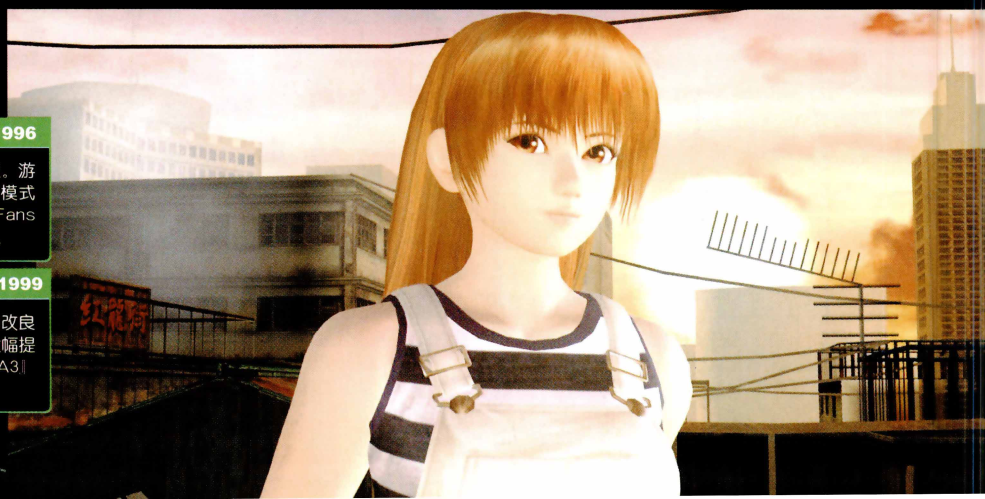
『DOA1』忠实地移植了土星版。游戏增加了新招式和新造型、新模式等众多原创要素，就算是街机Fans也能在本作中得到最大的满足。



DEAD OR ALIVE2 since1999

『DOA2』采用了『DOAX』的改良引擎重新制作，所有方面均有大幅提高，甚至可以展现出超越『DOA3』的华丽画面。

自从《DOA Online》在TGS上进行首次实机演示以来，该作就与另一款游戏《NINJA GAIDEN》一样无可厚非地成为了众多玩家关注的焦点。公开的新场景及新服装牢牢地吸引了每位到场者的视线。而该作最大的亮点，自然就是副标题《Online》所代表的网络对战了。看来，在网络上与其他玩家一起享受《DOA》对战乐趣的时候已经为期不远了！









超凡魅力&
超凡魄力
PART 1

Character

Character 说起『DOA』系列不可或缺的要素，自然首先要数魅力洋溢的人物造型和那许许多多眩目的服装了。

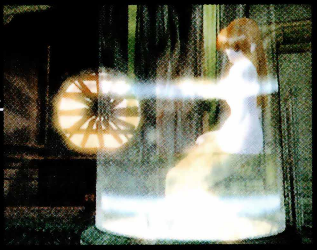
走近『DOAO』的魅力！

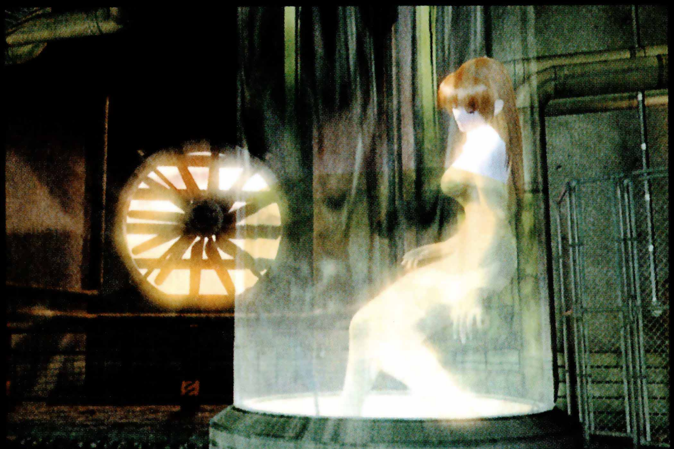
由于Xbox的强大机能，『DOA』中的角色们也显得更加真实和美丽。有了历经7年岁月茁壮成长起来的Team NINJA的3D技术的保证，她们的存在感格外鲜明，而动作方面的水平我们也可以从TGS的演示上窥得一角。也许本作最终也将只是游戏发展史上的一个通过点，然而现阶段她的视觉效果和游戏表现却达到了一个前所未有的高度，那么我们就从下面的图中去感受该作那种全新感动吧。

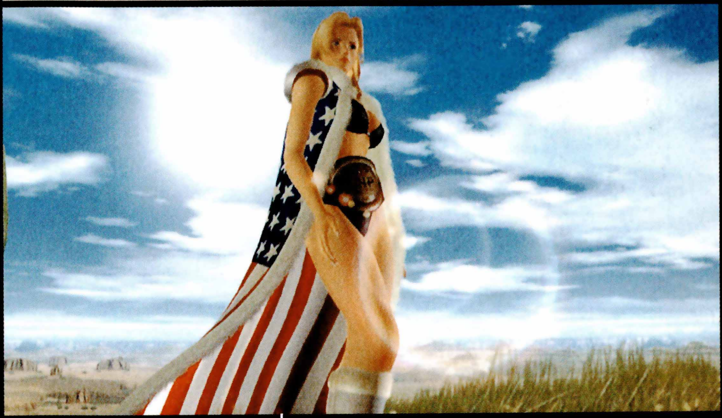


主角霞的克隆体 惊人的质感

在『DOA2』的剧情中占有重要地位的霞克隆体“霞α”虽然是敌人但也有着惊为天人的美丽。由于新作的故事情节经过了重新调整，所以玩家们会看到一个全新的霞呢。







光的表现也 超绝进化！

这个站在耀眼光芒中的女孩就是摔跤界的超级明星——蒂娜·阿姆斯特罗。逼真到令人无法想象的太阳逆光中光影的细致表现等都非常让人瞩目。她与巴斯及扎克之间的关系同样也是大家关心的重点。

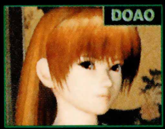
DOA HISTORY 01 系列的轨迹

赶快来回顾一下以前曾经登场的3D格斗《DOA》系列全部作品吧。

花费七年时光进化至此！



↓『DOA1』在当时也是登峰之作。



↑和Xbox版『DOA2』相比昭然若揭。

DEAD OR ALIVE

使用SEGA的Model2基板制作的街机版首次露面，这也是系列的第一作，游戏中出现了三个惊人的系统。在最后发售的PS版中绫音和巴斯作为新角色加入战斗。

AC SS PS Xbox



DEAD OR ALIVE++

导入了现在的Hold系统之原型——PinpointHold。虽然仅仅发售了该作的街机版，但这款游戏仍是本系列在进化过程中占有非常重要地位的一个环节。

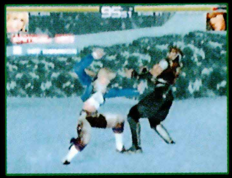
AC



DEAD OR ALIVE2

Hold系统及DangerZone系统已经完成，作为系列的第二款作品，『DOA2』中Tug模式也大获好评。所有机种的移植版都是以街机版『Millennium』为基准。

AC PS2 DC Xbox



DEAD OR ALIVE3

活用Xbox的机能大幅强化游戏画面。不仅场景焕然一新，还增加了很多新角色。即使是『DOAX』发售已经将近一年的现在，该作也仍然有着顽强的生命力。

Xbox









↑隼需要面对的不再只是众多的敌人，甚至还有盘旋的直升机和坦克！忍术真的能够对付得了这些钢铁武器吗！？

反抗者们的身影出现了……

自从在X03和东京游戏展2003上公开一个月以后，《忍者 外传》又加入了新的敌人和场景，全作接近最终完成。这次就让我们趁着游戏发售之前，抢先领略绝对精彩的最新情报吧！

XB			
厂商：TECMO		发售日：2003年冬	
类型：ACT	价格：未定	其他：——	



NINJA GAIDEN

无数强大的敌人阻挡着隼前进的方向！

虽然法国举办的X03和东京游戏展2003的热潮正在慢慢退去，不过玩家们对《忍者外传》的期待度却在逐渐升温。不过该作的制作人板垣先生透露说该作如今仍在开发中，虽然他也很想早点将游戏奉献给玩家，但仍有不少的新要素有待加入，看来我们要想玩到这个游戏还需要一段时日呢。

本月该作又公布了大量的新画面。我们从中可以看到从未见过的人型敌人，那么隼该用何种方式对付他们呢？就请大家接着关注我们下面的报道吧。



←特殊警察将入侵者团团包围。就算对方是人类也不要心软，挥起你手中的刀吧！

↓两名下忍步步逼近的前后夹攻。可就算对手是下忍也不能马虎大意哦！





→隼一个人独自伫立在房间中央。宁静的外表下似乎隐藏着不为人知的惊涛骇浪，这就是大战前夕的预兆吧。

新出现的武器、技巧、登场人物都渐渐浮出水面了！

只要大家仔细观察我们公布的这些新游戏画面，就可以发现不少惊人的东西。我们通过这次的最新画面不仅可以看到隼的许多新动作、游戏如何展开等秘密情报，如果大家稍微注意一下还能发现居然有商店的画面出现，这意味着玩家在本作中将可以购买道具或者升级武器。至于用什么买、能买到什么、如何升级、升级的是角色还是装备，这些仍然是我们继续关注的焦点呢。



←隼的周围燃烧着熊熊火焰，这就是攻防一体的火遁术！看来该作也追加了不少的新忍术啊。

陆续登场！ 华丽的忍之技

虽然迄今为止我们已经见识到了隼为数不少的动作，但这远远还不是全部。这次最令人瞩目的新技巧是防御动作。由于该技可以阻止敌人的连续攻击，所以这种技巧在游戏中占据着极其重要的位置。攻击方面可以确认的新动作则有踢腿和蓄力斩，大家必须根据战况不同分别使用不同的招式应战。



←隼从正面防御敌人的攻击。虽然动作简单，但却是游戏中必不可少的重要关键技。

↓只要时机掌握得当，连重装步兵的子弹也一样可以防御！真不愧是最强的忍者啊。



↓龙剑连击也可以瞬间转为踢腿，只要大家熟练掌握各种技巧迅速攻击就可以在严酷的战斗中劈出一条血路！





→隼的腿功威力从《DOA》系列就可见一斑，像喽罗之类的杂兵估计会被踢得飞来飞去吧。



←从蓄力攻击状态转为使用冲击斩的隼，当遇上强大的对手时，这种强力攻击就是最好的选择。

得到新的武器！ Vigor Rian · Frail

在本作中玩家可以使用多种多样的武器攻击敌人，而这回我们又可以确认游戏中的一样新武器了。这个新武器就是"Vigor Rian · Frail"从外表看是两把锋利的镰刀，似乎是极端危险的武器。能够轻轻松松将这种双镰刀使用自如的人，大概也只有隼了。





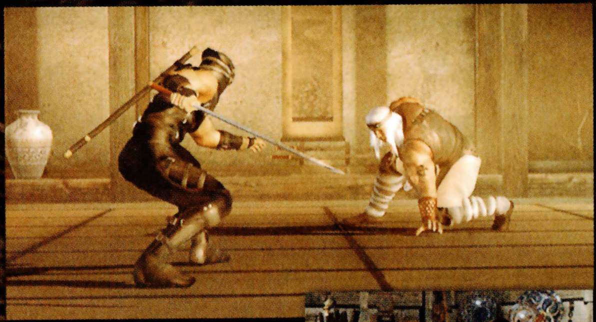
↑这就是状似镰刀寒光闪闪的"Vigor Rian · Frail"。虽说这种武器只要稍不注意就会自灭……

←这把大刀名叫"Davila Hero"，锋利的刀刃令人不寒而栗呀。

迷雾重重的『忍者 外传』世界

除了隼的动作和武器以外，TECMO还同时放出了与情节相关的人物画面。下图中的那位白发男人就是隼的叔父村井。虽然他原来和隼一样是同族的忍者，但却由于某种原因离开了自己的族人，建立了超党派忍者集团"影一门"，他在剧情中会扮演什么样的角色呢？他会与隼为敌吗？还是说他也是BOSS之一呢？真是引人遐想啊。

←村井离开了"龙之一族"，自己另立门户成立了一个忍者集团。然而他又为何突然出现在隼的面前呢？究竟是敌是友……？





↑武器道具屋老板村正，玩家就在这里置办武器吗？



←真正身份不明的黑史仁兄，他的身上隐藏着很多不解之谜。



和绯花兵刃相交的敌方势力详细情报特别公开…！

随着本作动作方面情报的公开，玩家们的心也跟着逐渐沸腾。而现在，与我们的主人公绯花对峙的敌方资料也终于明朗化了！就让我们以敌方的2个重要人物为中心，并对变化丰富的喽罗们进行相关解说吧。

出现在绯花面前的敌人是…

本作中的敌方势力是以回收妖刀·恶食的碎片为目的的中臣财阀旗下的忍者部队和兵器群。和前作一样，玩家仍将面对恐怖的异形怪物和式神。然而在为数众多的敌人当中，最引人注目的恐怕还要数绯花以前的师傅·地虫和其现在的弟子翡水了。这场围绕着他们，描写忍者悲惨宿命的血泪之战绝对精彩，不可错过！



←使用小太刀及踢腿等动作，将来犯的忍者部队彻底消灭吧！

STORY CHECK

企图霸占妖刀·恶食的中臣财阀

「Shinobi」描写了阴阳师·产土蛭子和胧一族的首领·秀真之间的生死决战。在黄金城事件之后，秀真携带的妖刀·恶食被用来封印式神，变成了碎片。但即使变成了碎片，恶食内部也仍然隐藏着强大的力量。为了得到这种力量，蛭子曾经协助的企业——中臣财阀纠集了大批的佣兵部队袭击了东京，向恶食伸出了魔爪。另一方面，政府为了阻止它们的野心也派出了忍者战士·绯花……



←绯花和佣兵部队的地虫对决。

KEY WORD

「胧一族」	在政府的管理下与罪恶作战的忍者集团。虽然所有人都以为秀真是这一族最后的残存者但……
「恶食」	吸收人类身上的罪恶魂魄增加攻击力的妖刀，也是胧一族的首领代代相传的重要宝物。
「中臣财阀」	企图颠覆政府的企业。得到了部分恶食的碎片，但仍然在寻找其他碎片，似乎有不可告人的目的？

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003.12.4	
	类型：ACT	价格：6980日元	其他：——



●隐藏在冷酷的面具下的是一张温柔的面孔……

绯花



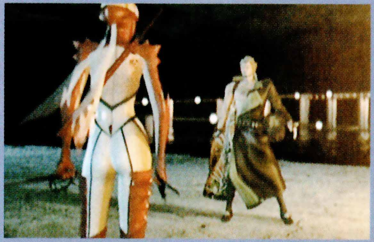
●原绯花的师傅
中臣财阀佣兵部队的首领

地虫

地虫曾是绯花的师傅，在政府机关中他一直作为绯花的上司忠实地执行着任务，同时也是绯花第一个信赖的男人。可是某一天，地虫突然脱离了政府成为了逃惩，尽管他深知，等待逃惩的命运只有死。然而他不仅成功地逃过了追杀，还成为了中臣财阀佣兵部队的首领，率领部下企图抢先政府一步得到恶食。另外，地虫似乎也曾是胧一族的忍者。



←尽管绯花曾经全心全意的相信地虫，然而现在却对他满腹仇恨，两人成了死敌。到底过去曾经发生过什么呢？



←作为敌人面对面的师徒俩人，难道战斗真的无法避免吗？

武器 手中拿的日本鼓是…？

地虫身穿绣有蜘蛛网图样的华丽忍者服装，不过最抢眼的还是他左手中的日本鼓。这种日本鼓一般只在“能”（日本的一种传统艺术表演形式）中作为乐器而使用，现在居然也成了武器！？另外，他右手拿的武器和绯花所持的小太刀“双翅”的形状也很相似，从这点上也能看出他们师徒关系的痕迹。



阻挡在绯花路上的其他敌人

每一关都有无数的敌人在等待着绯花，下面我们就着重介绍一下其中的一部分！！

式神 其中也有和前作一样的巨大式神！！

式神是一种来自异界的怪物。这种曾在前作中出现过的敌人由于吸收了恶食的力量变得更加强大。



↑连喽罗兵都是一些大式神！





●对政府怀有仇恨
地虫现在的弟子

翡水



详细资料不明，只知道她由于自己的族人死于政府的手中，所以加入了反政府组织中臣财阀，并成为地虫的弟子。身材苗条擅长体术，作为一名忍者拥有极高的战斗能力。 翡水既是地虫的弟子，也是他的部下，忠实地完成每一项地虫下达的任务。从画面上看，我们可以感觉到她对绯花怀有强烈的敌对心态，大概是不希望败给曾是地虫弟子的人吧。

引以为傲的忍者战士的战斗方法是？

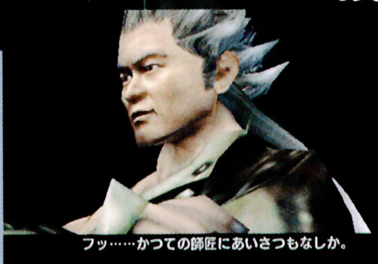


↑在同一个师傅的指导下修行的绯花和翡水。2个人之间的冲突是故事不可错过的焦点。



↑翡水从背后扭住了绯花的手臂。难道从体术上来说翡水要略胜一筹吗？

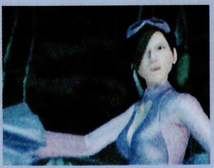
师傅和弟子站在敌对的立场上战斗…



武器

手持巨大的伞作为武器……？

翡水头戴护目镜，身穿摩登的迷你紧身服。她的武器是一把长逾数丈的巨伞。除了像枪一样使用外，伞的内部似乎还藏有很多机关，可以抽出刀或射出手里剑等等，不知道真正的战斗方法究竟是怎样的呢？



↓梳子一样的奇特发型也是翡水的特征之一。

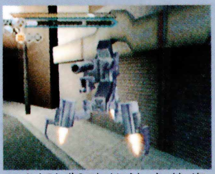


↑一旦遇上战斗，她就会将头上的护目镜放下来。

兵器

充分活用中臣军事力量的精锐兵器群

中臣财阀是一个以军需产业为核心的集团，在回收恶食的过程中该财阀也投入了很多自己开发的高科技武器。玩家会在游戏中遭遇这些威力惊人的钢铁兵器。绯花一个人的力量是否能够突破它们设下的重重险阻呢？



↑以防御功能为主的炮台。游戏中甚至还可以漂浮在空中自由飞行的炮台。



→炮台外设有坚固的装甲。不先破坏装甲就无法毁掉这个炮台。

下忍

奉中臣财阀的命令回收恶食的佣兵部队

为了能够尽快回收恶食，中臣财阀雇佣了大批的下忍作为自己的佣兵部队。他们有的会挥舞巨大的刀袭击绯花，有的则可以利用坚固的铠甲使我方的攻击无效化，比起前作曾出现的种类更加丰富多彩。



↑手持盾牌防御玩家的攻击。



↑水母状服装，漂在空中的忍者。



↑体形彪焊的下忍，重火力攻击。



↑厚实的铠甲，防御力极高！

另外，这个敌人是？

在下方的图片中，我们可以看到一位一袭黑衣、双臂交叉的奇怪忍者。从其他忍者对他毕恭毕敬的态度上看，这个人应该是一位Boss级的角色，然而真相究竟如何还请关注我们的续报！



→难道他并不是人类而是机械吗？

NARUTO -ナルト- 激闘忍者大戦! 2

火影忍者2 激斗忍者大战！



进化为对战游戏的火影忍者再度归来！游戏预定年底发售，喜欢对战游戏的GC玩家做好准备。

GC	厂商：TOMY		发售日：2003年12月预定
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

决定忍之顶点的壮绝战斗 即将在这里拉开新的篇章

由正在连载的人气漫画改编的对战游戏《火影忍者 激斗忍者大战！》的续篇终于发表！游戏除了增加多名可以使用的角色外，还追加了大量新必杀技和新系统，游戏乐趣全面提升。而支持4人对战的乱斗模式更是给火爆的气氛锦上添花。一场空前喧哗的忍者大战即将在GC上掀起！下面请大家先从这次的报道中了解新作的情况。

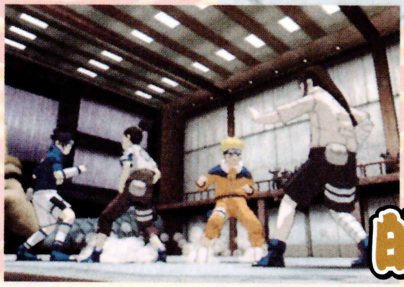
大家熟悉的角色们 再度展开







↑原作中的鸣人、佐助和卡卡西等人将在游戏里再次登场。看到这么多熟悉的角色大家一定分外兴奋吧。



←↑充分发挥忍术与体术的力量，在决定忍之顶点的战斗中取得胜利！

壮阔的激战!!

注意！新的豪强也将参战

除了曾在前作中出现的鸣人、卡卡西和佐助等人以外，还有许多新人也预定在本作中登场。下面我们就为大家介绍4位前作中的主角、以及首次登场本作的5位新人。

漩涡鸣人



木之叶村忍者学校的超级差生，目标是成为「火影」，当上一村之长。性格开朗乐观，决不轻易认输。单方面视佐助为竞争对手。

宇智波佐助



木之叶忍者村「宇智波一族」的末裔。拥有优秀的忍术才能和深不可测的潜力，虽然外表冷漠，但其实是个口直心快的热心肠。

依鲁卡



在忍者学校负责教导鸣人等人的中忍老师。为人和善，各项能力均衡，不仅很受学生的尊敬，也深得木之叶忍者村上层部门的信赖。曾在鸣人最孤独的时候伸出了援助之手。

卡卡西



人称「写轮眼」的卡卡西是名扬各国的高等上忍。精通忍术、体术和幻术等各种忍者技巧，其综合实力在木之叶村首屈一指。曾是「暗杀特别部队」的一员。

快来体验4人乱战的乐趣吧

作为新卖点的4人对战模式无疑是人们关注的焦点。在该模式中，4名玩家既可以选择混战，也可以分组进行2对2的团队战。如果游戏人数凑不够4个的话，就让电脑控制的角色也来助阵吧。总之一定要把4人模式进行到底。





忍者们所使用的神奇道具登场!!

←如此精彩的忍者大战，自然少不了像手里剑这样的忍者道具啦。

→忍术、幻术和手里剑从四面八方向自己袭来，一场激烈的忍者之战已经上演。

敌人从四周袭来!?



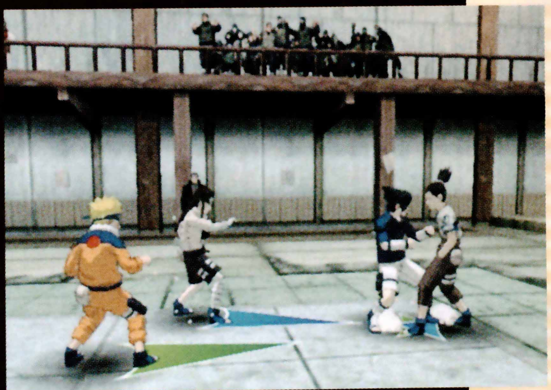


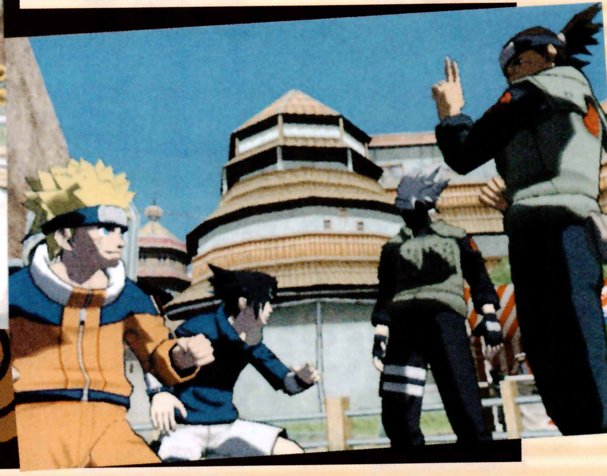
←在4人对战中，必须随时注意各个方向的情况。如果不小心被敌人包围的话就难免要陷入苦战了。

千万不要被包围!!

用标记确认目标

在4人对战中，所有角色的脚下都有不同的标记。这个记号可以清楚地显示出谁是谁的目标，而且随时都可以按键改变目标，是一种非常体贴玩家的设定，大家要学会利用它。







奈良鹿丸

鸣人的同学，武功平平，喜欢抱怨世事，不过IQ高达200的智商却是忍者学校中无人能及的。由于头脑冷静，所以总能根据不同情况想出对策。口头禅是「真是麻烦啊」。



山中井野

和奈良鹿丸一样就读于10班的同班同学。由于暗恋佐助，所以与同样喜欢佐助的樱的关系一度非常紧张。性格开朗热情。



犬冢牙&赤丸

8班的下忍。性格大大咧咧，非常热血且充满野性。总是把忍犬「赤丸」顶在头上一起行动，彼此之间十分信赖。



日向宁次

出身于「日向一族」的分支。拥有天才的忍术能力，可以使用日向家代代相传的技能「白眼」和「柔拳」。



日向雏田

出身于日向一族本家。尽管内心非常喜欢鸣人，但是由于性格内向，所以总是躲在远处观望而没有勇气表白。与日向宁次是堂兄妹关系。







由传统主人公彩女与首次登场的女忍者凛共同出演的天诛最新作发表！妖艳秀美的女性忍者参上！

天誅 紅

TENCHU KURENAI





彩女

继承东忍流真传的年轻女忍者，自力丸失踪后便前往乡田周边进行调查。

PS2	厂商：FROMSOFT	发售日：2004年预定
	类型：ACT	价格：未定
	其他：——	

凛



开朗单纯的16岁少女。由于故乡羽隐里遭到了强匪的袭击，所以决心复仇，踏上旅途。



↑虽然凛的表情冷酷无情，但是她的身上仍然残留着一丝稚气，从外表上看是位和彩女不同类型的忍者……

满载新要素!!

↑彩女和凛的动作与前作相比将会有何改变呢？真想早点看到她们的忍杀动作啊！



↓游戏收录了许多系列中的经典要素，同时还加入了体贴初学者的救助措施。



↑从背后将敌人一击忍杀的动作也大幅进化，难道这次可以一次击倒多名敌人吗？



利用黑暗隐藏行踪、从背后将敌人一击毙命的《天诛》系列一直是饭斯们乐此不疲的话题。而最新作《天诛·红》更是首次开创了由两位女性忍者担任主人公的新纪元！本作的两位主人公分别是上文介绍的凛和彩女。游戏将从她们两人的视点分别出发，讲述发生在第一作《天诛》和《天诛叁》之间的故事。

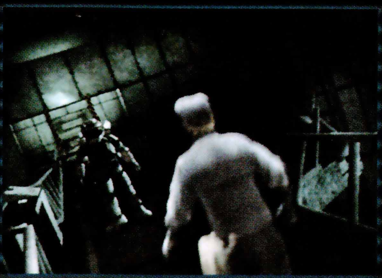
为了让老玩家能够体验到更华丽、更疯狂的忍术，新作对一击必杀的系统进行了改良，并且增加了全新的忍具和动作。而作为新角色登场的凛更将成为本作的点睛之笔。

两名少女将漆黑的夜晚染成一片血红!!

NEBULA ECHONIGHT

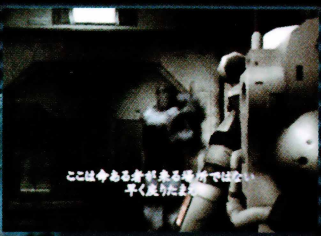
星云 回音之夜

聆听彷徨的灵魂发出痛苦的悲鸣!!





以月球上的某个设施为舞台，在实现那些怀着悲哀和憎恨变成亡灵的人们的心愿过程中，来推进游戏的发展，这就是今冬即将登场的恐怖冒险游戏《NEBULA ECHONIGHT》。这次我们就为大家介绍一下主人公寻找的女主角克劳蒂亚的插图和精彩的新画面!!



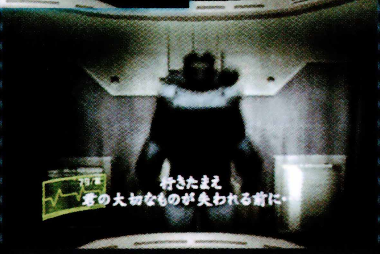
↑这个亡灵的名字叫做伊凡诺夫，虽然他告诉主角这个设施中并没有活人，然而……



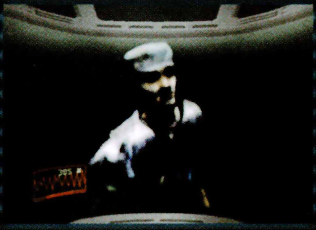
↑伊凡诺夫一看到克劳蒂亚的照片，马上就发觉自己曾经见过她。



克劳蒂亚·希弗



←他对主人公理查德提出意义深刻的忠告后让开了路。



PS2	厂商：FROM	发售日：2003年冬
	类型：AVG　价格：未定	其他：——

九怨 kuon

妖气逼人阴湿的恐怖!!



↓隐藏在黑暗处，一旦发现人类就突然伸出冰冷的手袭击。再加上相辅相成的绝妙演出，更让恐怖的气氛倍增!

↓主人公探索的这间大屋内到处都潜藏着恐怖的异形。解开这间被怨念和嫉妒所包围的宅邸中的谜吧!!

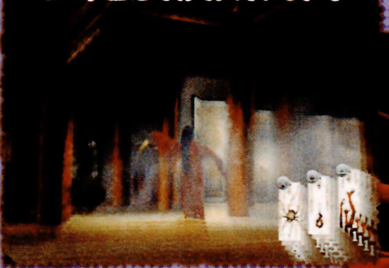


平安时代是一个人人都对黑暗心怀恐惧怕得发抖，并将天灾人祸归咎于鬼怪作祟上的年代。《九怨》就是以这个鬼魅魍魉飞扬跋扈的世界为舞台，让人体验到冻彻心扉的恐怖感觉的动作游戏。微弱烛光照映下的昏暗房间或者伸手不见五指的深远黑暗，你是否能够忍受这种幽冥世界的阴暗恐怖呢?



这就是恐怖的极至!!

一旦过度使用符咒?



↑使用符咒呼唤式神，与敌人作战。但是，如果使用过度的话就会开始头晕眼花。

↓如果过度召唤式神发生眩晕的时候，只要集中精神就可以镇定下来了。



集中精神稳定情绪!!



↑站在左侧的就是主人公。可是房间中央的人又是谁呢?究竟是怨灵还是人类呢?

PS2	厂商：FROM	发售日：2004年
	类型：AVG　价格：未定	其他：——



故事虽然落下了帷幕
但这个神话却将继续为后世所传颂……
真·女神転生TCG :drei:
Monument of Goddess
全部108种 1包（内装10张）预定售价333日元+消费税 1盒（内装20张）预定售价6660日元+消费税
预定2003年11月28日发售

11月1日—11月15日

编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW

全机种 13 部

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

评论人

K1



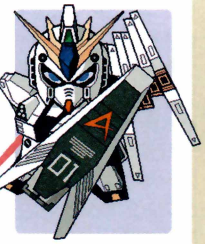
快到年底了，不知不觉地又要混混噩噩混过去一年，突然想起还没有准备明年的年历，于是对着明人唱了一天的《明人还钱歌》，然后托朋友从日本订到了明年的樱大战与女神的年历……

星尘大海



机战SC永远停留在第三话了，KOF2001继续修炼中了，SVC CHAOS的人物全接触了，不过还是不如正统的KOF系列了，想想每年都被厂商耍的日子就要来到了，用货币交换精神力的时候为期不远了.

白色亡灵



提坦斯部队在某文明古国的战绩越来越辉煌。很多士兵都晋衔两级，而且他们已经深深地爱上了这片土地，死也不愿离开。另，明人在北京街头看到了牌号为MSZ-006的MS，大庆祝。

星川明人



因某原因MASCAR遁去不知所踪，同时由原·铁杆合作组霸占了编辑点评，这样下去弄不好什么时候黄金C也跑来写点评，于是编辑点评改名铁杆组点评……不知道为什么，有种十分混帐的感觉。–_–

游戏

2003年11月11日 荣誉勋章 日出



机种：PS2
厂商：EA
类型：STG
媒体：DVD

EA出品的第一人称射击游戏，游戏以第二次世界大战为背景，整体水准较高，代表了PS2上同类游戏的较高水平。

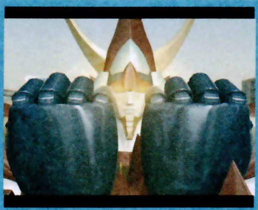
2003年11月11日 拉切特与克兰克2



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ACT
媒体：DVD

本作是去年末PS八周年纪念作品的续作，游戏的画面水平很高。操作感也很不错，尽管看上去有凌乱的嫌疑。

2003年11月7日 超级机器人大战 紧急指挥官



机种：PS2
厂商：BANPRESTO
类型：SLG
媒体：DVD

眼镜公司机战系列最新作，本作系统与传统作品大相径庭，采用了半即时的作战方式，基本上属于一种实验性游戏。

评论

荣誉勋章 日出

虽然本人一直对纯战争游戏不感兴趣，但是本作在画面表现上还真有些电影的味道，看得出来制作组确实是下了一番功夫的。游戏操作感不错，电脑操纵的角色也比以前多少聪明了点，并且听说此游戏还会推出中文版，国内玩家又有的玩了。

看看这款游戏的名字就知道是讲述日美纠葛的游戏了，游戏从被炸得乱七八糟的珍珠港舰队开始，场景包括了瓜达康那尔岛、新加坡、泰国、缅甸，完成的版本比起当初的开发版进步了很多，游戏中的战争场面极其壮观，对这种题材作品有兴趣的一定不可错过。

又是让人头晕的射击类游戏。作为外行实在是难以和其他同类型游戏比较。不过本作的手感和流畅性确实都非常好，画面也很细腻，看的出来EA还是在此类游戏上更有心得。行家应该能玩的得心应手，比如明人。但是我就免了。

PS2平台超级经典的射击游戏续作，战场制作的依然是魄力十足，游戏打起来的手感虽然没有鼠标加键盘那么方便，但就手柄而言也算是满体贴的。EA在这个月前的几个中庸作品之后也终于发动了“底力”并“魂”与“直击”，打掉了玩家的不少HP。

拉切特与克兰克2

最初的印象是，这款游戏的类型是不是应该叫ARPG呢？不但游戏角色要挣经验值，就连武器防具也都需要升级……据说武器多达50种，不过笔者玩的时间不长，还没有全都见识过，游戏画面一如既往的出色，喜欢动作游戏的玩家不妨一试。

前作就因为很强的画面表现和不俗的手感赢得了很多玩家的好评，本作大幅加强的动作性和新加入的类似RPG的角色培育系统非常吸引人，自己组装武器真是其乐无穷啊，而恶搞的maxigames，一些强力的稀有道具全靠该迷你游戏了，游戏的场景变换丰富。

最近PS2上的ACT十分多，这个头有一半是索尼带起来的。本作画面很华丽，动作也十分花哨。但现在几乎所有索尼出的ACT都让我想起上次评的那个“ChainDive”，看着好看，玩起来却冷热自知。严密性基本说不上，凑和玩玩。

《杰克与达斯特2》之后《拉切特与克兰克2》也发售了，说实在，不管打多少次，总角色的这两个游戏像是一个模子里刻出来的，系统部分很多的感觉都是一样的，不同的是《拉切特与克兰克2》更注重的是动作，而另外一个似乎注重的是自由度。

超级机器人大战 紧急指挥官

游戏系统改动得幅度可谓不小，原来都是十分标准的回合制SLG现在都成了即时SLG了，这样一来也感到难度有所上升，以致原来的一些FAN一时都有些适应不过来，不过看着画面上出现标准比例的机体，确实让人感到魄力十足，机战迷不容错过。

本作的大改革让人有点措手不及，全即时的战斗让原本喜欢悠闲计算攻击伤害数值和敌我战略状况的星尘被弄得紧张兮兮，第一次看到整备画面一堆机体的HP都是不满的，还有就是EVA的EN改造为不可选，立刻彻底放弃本作。

虽然所有FANS开始玩的时候肯定都不习惯，但冲着眼镜厂的这个精神指令奇袭也要给个9分。由于时间紧迫，未能对游戏进行深入研究，很多细节都不好评论。真实比例的机体魄力十足，但本人更感兴趣的是系统方面的大换血。

以《吉翁前线》的引擎开发的试作型游戏。除了机体和角色外基本上已经不见了《SRW》的影子，就连游戏类型也变成了即时战略，不过不可否认的是，这个游戏的感觉确实很不错，战场的魄力十足，遗憾的关数比较少，还没有打过瘾就已经穿版了。

SILVER

2003年11月7日

指环王 国王归来



机种：PS2
厂商：EA
类型：ACT
媒体：DVD

根据即将上演的著名电影改编的动作游戏，情节上与电影有很多共通之处，游戏中人物角色的动作以及升级系统都很不错。

PS2版的最大特点就是可分为单机模式与联线模式，可惜联线模式没有体验过。游戏角色制作得很精细，画面素质也不低，并且操纵性还是相当不错的，再加上对玩家的技巧要求不低，确实是值得一试的游戏。原作还没有看过，是不是有点遗憾呢……

虽然本人一再反对跟风的电影游戏化，并可以有一堆电影游戏失败的“先烈”在前，可是不得不说的是本作的游戏素质还是可以让人信服的，游戏中可使用的角色极多，并且在前作大受好评的招式购买系统又再度完善化，角色之间的平衡性控制得相当好。

魔戒改编游戏的续作。比起前作来，画面的精细程度无疑上了个台阶，这对改编自电影的作品是相当重要的。协作战斗很爽快，尤其是动作方面，对玩家的技术提出了高要求，架刀掌握必须，没有单键直接防御那种舒坦事儿了。

虽然前作就很强，但是这一作更强。画面、操作系统大幅度提升，角色的养成也更有味道，三条路线的分支再加上大量的电影片段，近期EA另一款发动“底力”并使用“魂”、“直击”然后打掉玩家的不少HP的游戏，不过这次还发动连击打了戒指迷。

2003年11月7日

变形金刚



机种：PS2
厂商：TAKARA
类型：ACT
媒体：DVD

游戏的主要卖点在于变形金刚这个名字，至于游戏的动作性很差，但是情节原创，与动画原著有很大差别，饭斯推荐。

一句话，真是期望大失望也大。此游戏推荐给原作FAN都略嫌过分，除了那变形时喊喊咯咯的声音让人倍感怀念，梦幻般的情节与熟悉的角色再现让人回味，以及机体收集鉴定外，真是毫无可取之处。战斗方面感觉实在是僵硬。

经过了试玩版的折磨，对本作的期待度就已经降到很低了，若不是看到有着机战老厂和可改造画面，本作根本就不值得一碰，游戏角色当然都是非常经典的人物（机体？），拿来怀旧还勉强可行，游戏的手感极差，人物动作僵硬，非常的机械……

本来对这个作品充满期待，上手之后却大为失望。既然是以变形金刚为卖点的动作游戏，就要做出点味道来，但本作竟是把诸多ACT的特点掺和到一起的大杂烩，手感也相当僵硬，射击更是蹩脚。要不是变形金刚的面子，5分都不值得给。

十分莫名的游戏，如果不是冠以《变形金刚》的名号想必不会有几个玩家去理会这个游戏的吧，游戏的画面一塌糊涂不说，操作系统也是毫无手感可言，个人认为比较不错的地方也只有原创的剧情还算出色，另外就是变形的音效听着很有感觉。

GOLD

2003年11月7日

马里奥赛车 双重冲击



机种：NGC
厂商：NINTENDO
类型：RAC
媒体：卡带

以任天堂众多动作明星为主角的赛车游戏，各种赛道的设计非常出色，隐藏要素丰富，多人游戏乐趣无穷，强烈推荐。

马里奥系列登场角色自然是此款游戏的卖点之一，赛车过程相互捣乱是其一贯风格，并且这次由于一辆车里可坐两个人，那种乱斗场面可想而知……不过乱归乱，各个赛道的设计也还是可圈可点的，用来当成正式赛车道应该也没什么问题。

个人认为非常完美的一作，也是近期GC上难得一见的极佳作，游戏画面超级华丽鲜艳，QQ版赛车跑动起来速度感极佳，在弯道时的操作效果绝对不次于专业的赛车游戏，游戏的双人操作很有难度，如何让对方出车祸是本作的最大研究课题……

太强了，无论是角色的造型魅力，还是速度感和相互“陷害”的爽快感，都可以说是角色赛车类的极致。古惑狼赛车果然和它完全不是一个量级。如果配上专用方向盘的话，手感更是一流。不过即使是本作的高手，想考真正的驾照也不容易吧（笑）。

大欢喜！大庆祝！《马里奥赛车》的续作终于上市喽！嗯，游戏只有一个字可以形容——狠！而且是十分狠（这就不是一个字了）！游戏的画面、音乐系统什么的姑且不论，单是一个可以4人同乐就使游戏性绝对的高！强烈推荐诸位与友人同乐！

2003年11月3日

彩虹6号 神盾行动



机种：XBOX
厂商：UBI
类型：STG
媒体：DVD

根据汤姆·克兰西的军事小说改编的游戏系列最新作，本作继续强调团队合作，喜欢猛冲猛打的玩家在本作可能会不适应。

在喜欢军事方面题材的PC玩家里有着很高人气的作品，游戏中丰富的战术策略以及逼真模拟仿真的特点都是其吸引人的地方，敌人的狡猾有时也够能令玩家恨得牙痒痒，但是遗憾的是，用手柄玩这类游戏的感觉实在是比不上键盘＋鼠标。

彩虹系列采用全新的“UNREAL”引擎开发的一作，游戏画面大幅UP终于解决了该系列画面一直不怎么样的诟病，可以随意编辑自己中意的角色也是本作的一大卖点，大量的新型热兵器加入也是本作的又一大卖点，对应强力新装备同样的是敌方的AI等级提升。

在家用机上玩PC大作，反而不容易提起兴趣，当然是因为键盘和手柄的差异原因。而且本人对一出就是N款的射击游戏系列也不好多说什么。听说这游戏的中文版不打算在大陆发售了，不知是国内玩家的幸运还是不幸？

UBISOFT的射击游戏大系。以每部新作变化一点点系统为特点，到现在系统已经与首作完全不一样了……新作注重的依然是与队友的配合，需要玩家更熟练的去命令队员行动。画面还有射击的感觉都仅仅是中庸，与前作相比基本上没有什么进步。

SILVER

2003年11月1日

太鼓之达人3



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：音乐ACT
媒体：CD

太鼓达人在PS2上的最新作品，与街机版相比，本作增加了一些原创的新要素，拥有原装太鼓的玩家一定不能错过。

在所有音乐游戏里真是出类拔萃的作品，丰富的音乐曲目与各个游戏模式可令玩家再次体验到那节奏感极强的乐趣，除此之外还有一些可考验玩家的判断力、记忆力以及反应力的迷你游戏也相当有趣。有条件的话一定要配置专用鼓，这样能令乐趣倍增。

作为非常有特色的太鼓达人系列最新作，本作收录曲目多达35首以上，游戏模式极其丰富，除了系列固定会有的“大型电玩模式”、“自由模式”、“生存模式”、“迷你游戏模式”与“设定模式”等模式外还有乐趣多多的“举旗”模式，游戏对应专业控制器。

不愧是大奖级的作品，音乐的多样性和敲击节奏的感觉绝对都胜过在国内流行到烂的跳舞毯，音乐的带入感极强，画面也吸引人。对于音乐FANS来说，专用鼓是一定要买的，不知本代有否达人演示录像（大笑）？好玩到死的游戏。

《太鼓达人》的最新作，依然是保留了系列的特点，即收录了很多日本演歌以及动画游戏歌曲，系统方面没有什么太大的变化，不过目前样的系统倒是没什么不好，太多的话反而会无从下手。另：打这个游戏终归还是要用原装鼓，用手柄十分没感觉。

SILVER 2003年7月14日 SNK对CAPCOM 混沌



机种：ARC
厂商：PLAYMORE
类型：FTG
媒体：MVS

广大格斗迷期待很久的街机大作，游戏仍然采用MVS基板，在以前的电软杂志上有全部人物的出招表，请各位参考。

本来也是很期待的作品，但是上手一段时间就完全失望了，卡氏角色完全是从容貌绘画到战斗实力（简称从外到内）被弱化，就算单论平衡性也绝对比不上CVS2。虽然MVS基板几乎潜力挖尽，但这个作品给我们带来的恐怕也只有一份对SNK的回忆。

本人最有发言权的一作了，全人物全8级难度穿版达成，看着最后GAMEOVER画面得意狂笑中，然后……开始骂了：本作中角色招式普遍判定不够明确，超必杀结束无硬直或极短硬直，虽然厂商已经非常注意游戏平衡性了，但两派角色先天就有着差异啊。

用“借尸还魂”来形容这个游戏和已经没落的KOF的关系最合适了。整个游戏的手感几乎完全和KOF一样，BOSS也依然赖皮。不过加入了恶魔战士的角色倒是很有看头，被迪米特里的超杀变身之后的形象相当搞笑。格斗FANS应该试试。

《CVS》系列引起一阵旋风之后出现的《SVC》，弄不好也会来个系列什么的。游戏的整体感觉还是比较出色的，而且连续技这部分也算是中规中矩，不过不知道为什么，总觉得打起来的手感不是很好，不知道用摇杆和键盘的玩家有没有这样的感觉。

SILVER 2003年11月7日 SOCOM 2



机种：PS2
厂商：SCE
类型：STG
媒体：DVD

SCE出品的第一人称射击游戏，在前作的基础上进行了大幅度的强化，喜欢此类游戏的玩家一定要试一试。

本作中广阔的都市场地使玩家不得不更多地考虑使用团队战术以及选择隐蔽作战，并且我方人员反应速度也很理想，AI角色也不再像前作那样比较单纯，队友所采取的行动更加富有战略性，而敌人也变得比以往更加难对付了。

被SCE官方投入数百万美元宣传的本作果然有不俗的成绩，作为SONY娱乐年末主打的联线对战FPS，本作的两天之内就有22000人上线登陆，此作品质由此可见一斑，在这次的SOCOM 2中每一个关卡的场景更为广阔，游戏的五种模式有五种不同的玩法。

明人推崇备至的游戏。难度较高，但掌握技巧后相当有感觉。战术目的明确，确实有点快速反应部队的意思。整体色调仍然比较暗，要求玩家有比较高的观察和反应能力。据说本作在日本的在线游玩是免费的，不知道国内会有多少人喜欢？

PS2平台十分出色的射击游戏续作，本作的变化与前作不是很大，每关依然是由诸多的小任务组成一个完整的任务。在与NPC的配合上要求的更高，玩英雄主义通常都会死得很难看。不过还是想用键盘和鼠标来打，这类游戏终归是不能用手柄来打的。

SILVER 2003年11月14日 元气史莱姆 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团



机种：GBA
厂商：SQUARE-ENIX
类型：RPG
媒体：卡带

DQ系列在GBA上的最新作品，在以前的电软杂志以及掌机迷上都曾经多次介绍，是近期GBA上最优秀的游戏之一。

以前都是以敌人身份登场的超人气小怪物史莱姆，这次当上了这个非常轻松有趣的游戏主角。游戏要求玩家要利用史莱姆的各种特殊能力来闯过各个关卡，动作性很强但难度不大，很适合休闲时玩。看着住在村子里的史莱姆们实在是太可爱了。

嗯，不愧是白金品质的大作啊，一直是DQ系列瘪三（其实他是原ENIX的吉祥物啦）的史莱姆终于出头了，游戏的素质非常高，表现在绝对有趣的谜题和史莱姆众那种出色的噗呦噗呦式的动作表现上，目前游戏正在进行中。

在各大厂商的形象代表里，我一直认为史莱姆是最好玩的。滴溜圆的外形和看似简单、实则多彩的攻击方式都不愧称为最经典的怪物。而这次的元气史莱姆比以前的怪兽篇又高了一个层次。故事抓人、形象又可爱，向有DQ情结的玩家强烈推荐。

说实在的，看这个游戏的时候受了很大的刺激，游戏的开场是一大群各种各样的史莱姆一起掉下来，实在是很恐怖（眼花）的感觉……游戏做得还是很不错的，写的完全都是史莱姆们的故事，不愧是大人气的怪物，还有专门介绍的游戏……-_-

GOLD 2003年11月7日 马里奥和路易RPG



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：RPG
媒体：卡带

以马里奥和路易这对兄弟为主角的RPG游戏，整体风格与SFC上的马里奥RPG有些相似，属于上等水平作品，推荐。

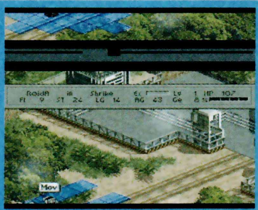
不愧是任天堂，游戏系统与操作都很简单但还不失有趣，情节能让人笑到肚子疼，并且听到那些熟悉的BGM也真是感动万分，战斗系统多少有点动作要素，即使是RPG式战斗也没有舍弃马里奥兄弟的跳跃精髓，如果熟练掌握的话就算是低等级也问题不大。

NINTENDO的GBA版游戏总是那么的强力，尤其是以马里奥为主角的系列作，本作与其说是一款RPG，到不如说是ACT更为妥当，游戏的关键点就是马里奥和路易的配合攻击了，兄弟一心，其力断金……游戏附带的水管系列可玩小号马里奥！

还要说是任天堂的作品，即使是RPG也要做成动作类的，完全不给那些被某些厂商惯坏了的玩家一点面子。本作在地形适应的问题上感觉有点像瓦里奥，需要利用多种方式通过障碍。GBA玩家或任FANS购入必须。

很厉害的马里奥游戏，而且还是很厉害的RPG游戏。游戏画面的配色还是延续以往那种亮丽清新的感觉，再加上马里奥这个主题也绝对不会严肃到哪里去，打惯了累人的RPG大作打打这个游戏还是感觉很好的，而且这一作搞笑的成分也是很浓的。

SILVER 2003年10月23日 前线任务1ST



机种：PS
厂商：SQUARE-ENIX
类型：SRPG
媒体：CD

在复刻SFC版的基础上增加了全新的剧情，游戏的画面也有了一定程度的提高，可以说是PS上最后一部值得玩的游戏。

在目前来讲最能吸引玩家眼球的PS新游戏，说是新游戏也不过是原来SFC版的强化复刻版，SQUARE-ENIX的用意倒是与当初SEGA在PS2上推出樱大战复刻版的用意差不多，目的就是打算先让玩家了解游戏的基本构架。

好不容易弄来本作，超任时期大作的经典复刻版，游戏的音乐效果又上一层次，画面比预想的要好一些，用PS2游戏效果提升显著，在PS2上很久没有战棋SLG的现在，本作正好可以填补这个空档，对十二月出现的前线任务四期待度又高了一些，怀旧推荐。

最近比较热门的冷饭作品，作为SRPG，本作和热门的机战等游戏并没有什么可比性，打起来相当累，不能取消战斗画面是原因之一，但实战感和成就感都非常强，现实类型（？）的SRPG做成这样不正是最合适的吗？

经典移植到了PS平台。变化嘛基本上没有，也就是记录区增加到了4个（与WSC版相同），游戏打起来的感觉还是当年那个SFC上的《前线任务》，虽然画面和音乐在现在看起来简直不堪入目，但是终归经典就是经典，不是一般的好玩！大推荐！

编者按：“生化典藏”即将推出，“生化世界”即将再起波澜。在生化风暴来临前，看看你的“危机意识”是否到位吧？

典藏前奏曲

联合作者：杨进、欧元俊、白色亡灵、Hansir





升华你的BIOHAZARD危机意识

生化啊 biohazard 回荡在耳边的恐怖

不管是何种版本的生化危机，在其中肯的评论中，都会有类似这样的推荐：请戴上耳机，拨大音量；是时候使用您的重低音音响或者环绕系统了……显然，音乐和声效是你尽情投入这个游戏的必要条件。也许你并不因为PS，PC上并不逼真的僵尸啃噬主人公而感到害怕，但是你一定会因为那僵尸啃到骨头的“咔咔”声，主人公鲜血“咕咕”的喷涌声而吓到毛骨悚然。

加上阴森异样的背景音乐，你怎能安心平静地坐在那里端详屏幕？开盏小灯转移注意力肯定是大多数玩家一贯做法。



因陋就简，突出重点音效

在生化危机系列早先推出的前几部作品中，由于平台硬件的限制，他们的声音系统相对于现在的游戏而言相对简单许多。在很多声音的细节处理上，比如不同房间环境的回音效果，环境音效的连续性，主人公的枪械衣物等的细节音效等等，都无法做到逼真的效果。

因陋就简，制作者通过突出重点音效的做法弥补了硬件功能的缺陷，同时配以如电影般的音乐来掩盖细节的瑕疵。所以，玩家们会对各个版本游戏角色的脚步声非常敏感。

在大多数关卡场景，只有主人公穿着硬底靴，僵尸的步伐几乎被它们自己的哀嚎掩盖。不管是水泥地、草地、地毯、硬木、松木、瓦片上，主人公的脚步声，都是玩家在游戏环境下得到的第一听觉焦点。

此外，游戏还加上了相应比较夸张的回音效果，以突出环境空旷冷清、毫无人气的阴冷感觉。

这就是“生化”系列的音效设计师们，在默默地用他们的智慧和手段，辅助玩家在不知不觉中，建立起了一个非常完整的恐怖氛围。

重点突出某个声效，以求突出表现安静这一手法，在生化历代作品中都是必不可少，而且效果绝佳的拿手好戏。

循环往复，单调也能吓死你

人最怕什么，其实并不是凶猛的动物，不是恶心的僵尸。这些东西看多了玩家也就会习惯。人最怕的是孤独，单调，寂寞。当你身处非常寂静荒无人烟的地方，当你长期没有和任何人交流过，你的心一定极度恐慌。

在突出听觉重点之外，“生化”在音效上另外一个重点，就是作为陪衬的环境音效。在游戏里，有着各种各样的环境音效：淅淅沥沥的雨声，房间里轻微的烘烘声，不远处僵尸重复的吼叫声，厕所间无聊的水滴声……这些循环播放的声效即使到最新作品里，也算不上很逼真，甚至单调而令人厌烦。但它们所发挥的效用却是非常突出的。

生化系列声音效果的设计制作，应该是以心理学为基础的，所以设计出的那些环境音效，都有着空洞、单调的共同特点，让人坐立不安，不断产生这样的念头：我要离开这里！我要走出去！

配音配乐，令它雪上加霜

产生恐怖的另一个最直接的方法就是音乐。

纵观生化危机的各个版本，音乐无疑是重点中的重点。由于APG这样的游戏特点，很多场景的重点都是可预料或者可控制的，所以设计师可以很轻松地在每个关卡设计音乐。当某一事件被触发后，抓人心肺的音乐开始慢慢的，在不知不觉中蔓延开来。从“生化危机2”之后，其音乐都加入了管弦乐元素，由于管弦乐特有的张力和动态效果，设计师可以很好地运用到游戏中。DOUBLE BASS厚实的低音牢牢地把玩家的心向下拉去。而小提琴弦乐组却循环这不协和和声，犹如僵尸的利爪把玩家的心又抓在半空。打击乐和电子钢琴用同一节奏奏出阴暗的主题，好像是向玩家身上捶来重重一击。这时的玩家早已忽略了声效、环境这样客观的事物，他已经沉浸于设计师所营造的扑面而来的紧张，他已经感觉到自己置身于空空的却又挤满恐惧的世界。

最后还得说一下配音。在早先PS上的版本里，我认为配音算是“生化危机”在音效方面主要的败笔。不知道是因为配音演员的不够专业还是设计的问题，当主角或者配角因为剧情而开口说话的时候，由于语言要么过于严肃，要么过于平淡，有的玩家会因此而出戏。

总体来说，生化危机系列的音效对于整个游戏成功所起的作用是毋庸置疑的。但是对于不断发展的游戏产业来说，这样的声音系统还是有很多可以改进的地方。

生化啊 biohazard 回荡在耳边的恐怖

在“生化危机”的诸多进步中，画面始终都是重中之重。无论是人物还是场景，每代新作都有惊人之处。到GC版“生化危机0”，画面细致程度之高已令人咋舌。但是……

在图像技术已臻化境的今天，“生化系列”的主流作品中背景为何仍是CG？即使惟一动用即时演算的“维罗尼卡”，竟然也没走出前辈们固定视角的框框。在动用“真三维”这个大棒上，究竟是三山脑筋僵化，不思进取了，还是另有原委？

“生化危机”的核心是什么？是解谜还是动作？是恐怖还是射击？

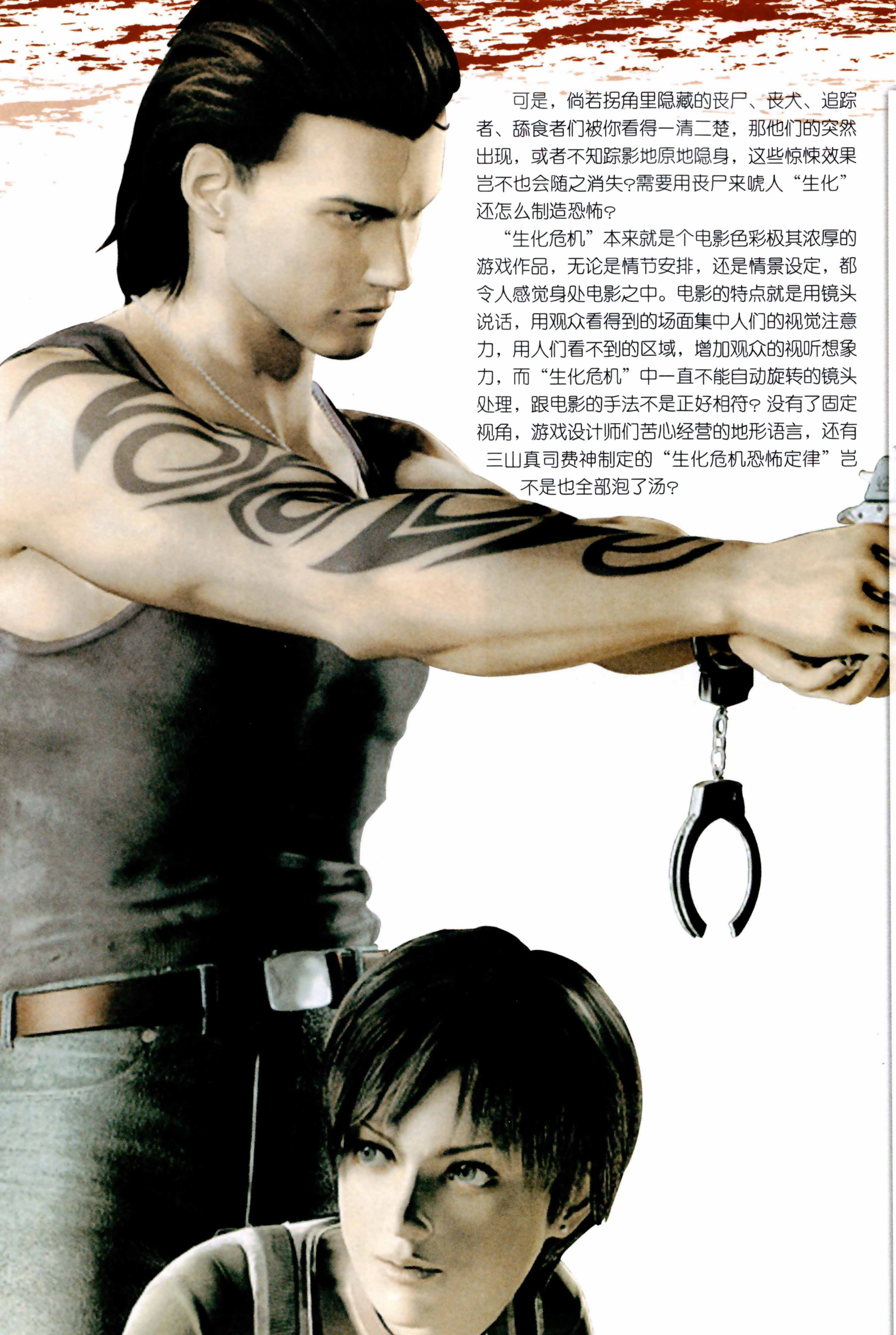


恐怖动作，究竟孰轻孰重

不论怎么说，“生化危机”都是一个恐怖游戏，虽然各种枪械和强力丧尸的介入，让它增加了许多动作成分，但始终它都是一款跟解谜同步而行的，电影色彩非常浓重的恐怖游戏。

假设我们给“生化危机”加入真三维要素，他的动作性就会有本质的提升么。允许玩家的视角可以旋转，就能解决原来就存在的不便之处？移动变得方便了？

“生化系列”的移动方式是一个革新，也是块没人再愿意借鉴的臭石头，除了CAPCOM自己，似乎没有人再使用按上就是前进，按下就是后退这种固定化的模式了。特别是在视角可旋转游戏中，“生化”模式的操作就必须改变。攻击会变得方便吗？生化的射击本来就有自动锁定，有视角旋转，顶多就是在观察敌人方面有所突破。



可是，倘若拐角里隐藏的丧尸、丧犬、追踪者、舔食者们被你看得一清二楚，那他们的突然出现，或者不知踪影地原地隐身，这些惊悚效果岂不也会随之消失?需要用丧尸来唬人“生化”还怎么制造恐怖?

“生化危机”本来就是个电影色彩极其浓厚的游戏作品，无论是情节安排，还是情景设定，都令人感觉身处电影之中。电影的特点就是用镜头说话，用观众看得到的场面集中人们的视觉注意力，用人们看不到的区域，增加观众的视听想象力，而“生化危机”中一直不能自动旋转的镜头处理，跟电影的手法不是正好相符?没有了固定视角，游戏设计师们苦心经营的地形语言，还有三山真司费神制定的“生化危机恐怖定律”岂不是也全部泡了汤?

具体问题具体分析

《维罗尼卡》中的玄机

掐指算来，“生化”系列惟一一部全即时演算的《维罗尼卡》，都已经面市4年多了，虽然后来GC上推出的续作在画面上带来了更为不可思议的进步，但当时从PS时代进化而来的震撼，直到今天仍然萦绕在笔者脑海之中。当年曾为通关彻夜不眠，也曾在匪夷所思的谜题前束手无策。

不是只有画面上的进步

“维罗尼卡”不只是在全即时演算上能在系列历史上名垂千史，还在解谜要素设计的超前性和严密性上，有着令人难忘，却又不知不觉的进步，特别是在强调动作游戏的操作技巧以及游戏者反应能力的结合上，都会在接触本作的玩家记忆深处，留下不少印象。现在我们就回忆那些有意义的道具吧。

白色公文包

在游戏开端部分会得到一个白色的“公文包”，里面放置的是重要道具“复制徽章所用的刻板”。但是就是这样一个简单的设计就足以把刚刚上手的玩家搞得满头雾水。以往作品当中游戏者已经形成了一种固定思维模式：得到某道具一定会想到直接应用到某处，而不会想到，充分调查一个看似简单的但是却隐藏着重大机密的道具。

例如这个公文包，只要进行全方位全空间的调查后，就可以发现其实只要调查这个包的开锁部分，就可以取得“复制刻板”。

后面还有调查瓶子，就能在其中发现关键道具“蚂蚁模型”等等。

用剪刀和胶水玩游戏

在“维罗尼卡”中全多边形技术的应用，使得菜单中的“调查”功能显得格外重要，而且使得本作在解谜要素方面有逆向思维的痕迹。有些机关甚至要以敏锐的观察力以及人最基本的动作行为来加以判断。

最直接的体现就是在游戏中加入了道具组合和拼接的固定模式。例如在游戏最后阶段，玩家要把道具栏中的“斧子徽章”和“万能胶水”组合到一起，以形成一个新的徽章，这个徽章则是开启通往游戏最终之路大门的钥匙。

此外，游戏中盘部分，玩家会遇到了类似于“千斤闸”式的机关，稍不留神就会丧命。这一方面需要游戏者身手敏捷，还有就是要判断准确，然后放上合适的替代品来使机关停止。

一般AVG作品中经常出现的“物品置换”机关在本作中，也得到了充分进化，有些创新是以往同类作品所难以企及的，当然其中借鉴的内容也不少，所以游戏玩起来，还真有点在谜题面前，耍剪刀胶水的感觉啊。

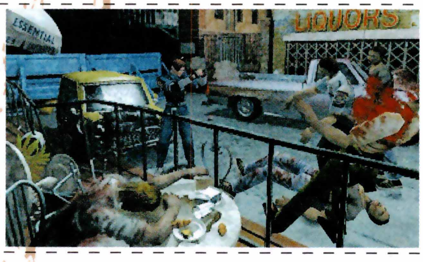


生化危机代号：维罗尼卡
DC&PS2/1999&2001

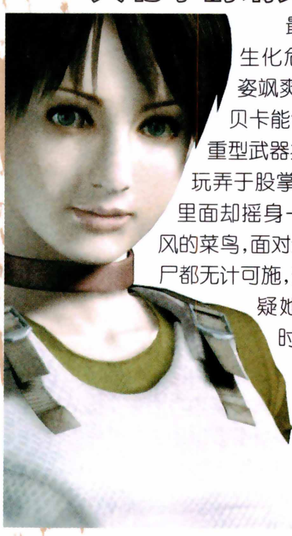
生化啊 biohazard 你的纰漏可真不少

虽然生化危机系列是游戏历史上不可多得的恐怖经典，但是由于最初设计的时候没有过多考虑系列化，导致在多处地方出现了漏洞，下面我们就来无责任地挑挑刺。

首先来看看剧情方面，众所周知生化正统作品的推出顺序是生化危机一代，二代，三代，维罗尼卡（虽然官方说此作是外传，但是它实在是太生化了），零代。然而按照故事发生的时间顺序来排列又应该是生化危机零代，一代，三代，二代，三代，维罗尼卡。制作顺序和故事发生顺序的不一致必然会导致情节编排上的漏洞。



失忆了的瑞贝卡



最典型的就是在生化危机零代里面英姿飒爽，大显身手的瑞贝卡能够熟练使用多种重型武器把所有大型怪物玩弄于股掌之上，到了一代里面却摇身一变成了弱不禁风的菜鸟，面对最面瓜的普通丧尸都无计可施，这不能不叫人怀疑她是不是得了暂时性失忆症。

生化危机一代作为系列的开山之作功不可没，但是其中的剧情问题却是最多的。不管玩家选择那一位主角，在各自的故事里都只能救出两位同伴，要么落下拜瑞，要么是落下瑞贝卡，而这被遗忘的两个人如何逃离危机重重的洋馆，玩家是永远不会知道的了。作为一个生化迷，一直觉得这是一代一个小小的不成熟的地方，要是卡普空当初直接安排剩下的一个角色在直升机上面等待就完美了。



鬼都打不过的僵尸竟然被少女涮着走

妙龄少女克莱尔在二代一登场，立马让我对“生化”世界美国的高等教育五体投地，当让防暴警察都溃不成军的僵尸群出现在还有点不谙世事的女生面前，她竟然非但没有精神崩溃，反而还熟练地把枪膛里的子弹、弩箭、榴弹肆意倾泻到敌人身上，甚至冷静到可以在危机时刻，一枪就解决掉站在见习警察里昂背后的那个僵尸。

也许是有个特警大哥做榜样，所以“维罗尼卡”一开始，我们的女主角竟然可以做出让詹姆斯·邦德都汗颜的高难度动作。既然连直升飞机猛烈的扫射都拿她没办法，所以盖特林机枪和火箭筒这种大家伙，有些瘦弱的克莱尔也能使用自如，或许并不为过？



早该被打进地狱的威斯克

一个老谋深算阴狠手辣的威斯克，竟然到最后变成了超人，这个在官方背景上重要的一环，却在PS版一代中留下了不容辩解的把柄。我们有充分的理由相信，当时三上真司是没打算让这个家伙能重见天日的。这点我们从威斯克面对暴君时恐惧无比的表现就可以知道，那绝对不像是胸有成竹深谋远虑的样子。只不过以后制作维罗尼卡的时候觉得这个角色还有很大的潜力可以挖掘，就强行把他复活，美其名曰是为了抹去自己身份并获得更大力量而故意被暴君扎个透心凉，所以在GC版“生化危机”中，还特意在威斯克面对暴君时的恐惧表现做了特意的淡化。

微妙的变化是处心积虑的，但牵强的过渡始终难令核心FANS们感到信服。

接下来我们再来看看游戏系统设定方面的问题，来一次鸡蛋里挑骨头。僵尸用手开门发生在一代，说明僵尸的意识还没有完全消失，至少知道如何使用简单的工具，这个僵尸失去意识的概念是冲突的。三上也注意到这一点，在以后的作品里面去掉了这一要素，改成了僵尸撞门，进一步体现出僵尸的无意识感，也算是系统的一点进化吧。

次元箱是一个体贴玩家的设计，但是在生化这种强调真实感的游戏里面就显得很突兀了。零代做了取消次元箱的新尝试，不过好像并不是特别讨好。

角色可以随身携带大量道具，但是完全没有在视觉上面表现出来，至少要背着AK，扛着火箭筒，腰间别着麦林等等。

最后最让人不满的，就是哪怕只是一条宽一米的沟，帅哥里昂，到从强壮如牛的比利、克里斯，……竟然哪一个都跳不过去！！！

可惜从美国联邦调查局，到国家情报总署，再到FBI的“星探”们实在太眼拙了，竟然忽略了这么一个未经强化训练，便可轻易在万军丛中取上将首级的弱女子。倘若能物色到这位女侠，能给联邦政府省下不少的训练费。真是可惜至极啊！



生化危机4无责任狂想 biohazard
谨以此文献给苦苦等待200X年到来的生化迷们



在“生化危机3”结局旋律的淡出，和吉尔默默许下与克里斯再会的誓言后，转眼已经四年过去了，里昂、艾达、克莱尔、斯蒂夫这些有血有肉的角色,还会再次出现在我们的眼前吗？已经打上终结烙印的“生化危机4”中，这些被命运纠葛在一起的勇士，以及作孽深重的病毒和它们的制造者，将会面临怎样一个万种瞩目的未来呢？

这里，就让我们无责任地尽情猜想，究竟4代的概貌会是怎样的呢？

群星璀璨的生化危机角色们在四代中将何去何从



里昂

在“生化危机”的群星之中，二代男主角里昂无疑是必然会出现在4代当中。从几次公布的官方宣传片中我们可以看到，这位帅哥已经凭借超高人气杀出重围，将于4代中扮演身受病毒感染的男一号！

不过也很难说，没准三上真司会学小岛秀夫MGS2一样,恶搞一把，让里昂同学登场三十分钟后就病毒发作丧失战斗力，而换上男二号。联想到卡普空之前放出要在4代中牺牲一员大将的传言后,这位帅哥的前途则更是叫人不得不担心啊。



艾达

接下来登场的人物，既然有里昂登场在先，那么2代中和他激情一吻定终身的艾达姐姐也一定会出场吧！而相信艾达的支持者数量只怕不在里昂之下，三代结束时那段对镜独白不知让多少玩家黯然神伤，也许她和里昂的感情应该会在4代里面有个交待。



克里斯 吉尔

克里斯和吉尔这对患难与共的战友已经各自在正统系列中登场了两次（分别是生化危机、生化危机3和代号维罗尼卡），所以戏份不大可能再有很多，充其量在关键时刻出现帮助一下主角,然后很酷地先走一步。

比利这个人感觉性格有点懒散，加上也不主动去和“生化”中其他主角搞搞关系，估计以后是见不到他了。

瑞贝卡这种菜鸟在本土作战已经差强人意，要远渡重洋，打到欧洲，就更不要指望了，还是待在家里算啦。



拜瑞

拜瑞虽然一度立场不坚定，但关键时刻认清了形势，及时悔过并立大功，还是靠得住的。三代结束后，安顿好妻女的他也启程前往欧洲，寻找问题的答案。所以，4代中他是很有希望成为强力支援型角色登场的。这样一来，那只改造过的大口径左轮又有机会大展身手了。



克莱尔 斯蒂夫

克莱尔和斯蒂夫作为第二对情侣，而且和其他主角关系密切应该也会登场，根据威斯克报告书所述，斯蒂夫最终被他回收，有可能已经被当作试验对象，进化成高等级T病毒生命而以敌方Boss身份登场。可怜的克莱尔！



威斯克

史上最酷的反面角色——威斯克，应该是无论如何都要出场的，残像攻击和Matrix打斗实在是太拉风了，而且他肯定还没有发挥出百分之百的实力，作为中Boss来教训主角们再合适不过。

另外，三代中的雇佣兵卡洛斯是个感觉像风一样的男人，结局很有可能和比利一样销声匿迹。

还有就是根据卡普空事先透露的风声，将会有一名伞公司的员工协助主角，从内部进行破坏。他很可能是一个全新角色，毕竟全部是老面孔将会显得制作方太无诚意。

不过就笔者而言还是很期待能够看到二代里的第四幸存者——“死神”汉克再次登场，他那冷酷眼神后面隐藏着的正义感给我留下了很深的印象。此外差不多就全是新人物了，伞公司的员工、部门主管、执行总裁、董事等等、都有很大的创作潜力。

剧情无责任预测大总结

关于“生化危机4”的剧情，我想对核心玩家而言，已经超过画面表现，而成为这个系列最吸引人的地方。系列的剧情环环相扣，激动人心，尤其是“REBIO”和“生化零”剧情上的补完，把一个本来就已相当庞大的故事，扩展得更加复杂。现在无数双眼睛都在等着看卡普空在生化4里面准备如何收场。

我们认为，最有可能的是整个故事将告一段落，给玩家一个比较满意的交代。因为生化系列在GC主机上表现过于平庸，而三上的创作精力也被其他游戏，如PN03、杀手7给分散，能结束就尽量结束吧。但是伏笔一定会留下，毕竟知名品牌不能说丢就丢，一旦“生化危机4”行情看好，绝对又会有“生化危机alpha”，“第二次生化危机”之类卷土重来的。

总结以上分析思路，我们可以预见四代概貌——里昂在众多超强角色和伞公司内部线人协助下，艰难地克服了自身体内病毒，过五关斩六将，其间击退了试图夺取究极暴君样本的威斯克，并最终端平了伞公司总部。在最后5分钟的倒计时中，里昂将面对Boss的最后一击，而有一位同伴将挺身而出，用生命挽救了里昂。而这个关键性的人物，很有可能赋予在平时少有表现机会，岁数也有点大的拜瑞大叔身上了。



不过，谁将是4代的最终BOSS，雨伞公司的命运又将如何，一些真正的谜题，恐怕是单靠猜测无法解决的，那我们只能期待这部“生化”系列的最新作品，能够摆脱难产的厄运，及早来到我们面前。

PLAYSTATION2

世界足球 胜利十一人7

用最简单直观的形式来为大家讲解WE7中那些细致深入的每一个角落，深入浅出，包含内容全面。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.8.7
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：对应BB

我们的末代甲A即将落下帷幕，拥有最强攻击力和最强防御力的两支球队为我们奉献了一场激情四射的德比大战。北京现代队俱乐部投资近1亿元修建了新的训练基地，连前来视察的亚足联主席维拉潘都赞不绝口。当他看到设施豪华的网吧时，问道："球员们都会用这玩意吗？"心中暗笑，您也太小瞧中国球员的"能耐"了。 ■责编 MASCAR

WE7相关知识讨论
将阵型和球员彻底研究到底

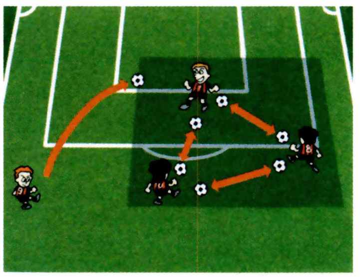
CHECKPOINT 01 4-5-1阵型的基本常识

这种一个前锋的阵型看上去似乎攻击力不足，但是由于前锋身后有强大的中场支持，所以如果运用得当的话仍然会让对方很头疼，不过这种阵型与3前锋等阵型相比，对玩家的操作要求更高。

在这个阵型中，惟一的一名前锋是全队进攻的核心，要求有很强的个人能力。首先身体不能太单薄，否则的话很难护住球，要知道，锋线上只安排一个队员并不是让你用他搞个人突破，而是让前锋护住皮球后，等待前卫助攻插上，这才是单前锋阵型的核心进攻思想。

这种阵型还要求有两个攻击能力很强的边路，这样可以通过下底传中，利用前锋的个人能力进行抢点，一旦球被打出来，前腰还可以抢到球重新组织进攻。

在2002年世界杯上，MASCAR认为最适合打4－5－1阵型的就是俄罗斯队。



主力前锋别斯察尼奇身材高大，射门得分的能力很强；攻击能力强大、擅长远射的季托夫和标准的组织者老将莫斯托沃伊出任两个前腰；速度快、突破能力强的阿列尼切夫和传球精准的卡尔平分别镇守左右两个边路；拼抢能力很强的斯梅尔京担任后腰；后防线上则由老将奥诺普科领军，



这样豪华的阵容完全可以取得不俗的成绩，只可惜由于队员受伤以及临场指挥等一些问题，小组赛即被淘汰，实在是令人惋惜。

WE7中觉得捷克队是4－5－1阵型不错的选择，科勒顶在最前面；罗西基和博格出任两个前腰；边路交给内德维德和波博斯基，进攻火力很猛的说。

大家对阵型有什么独特的见解可以发过来，大家一起来讨论。

CHECKPOINT 02 WE7各位置优秀球员一览

下面的表格列出了在WE7中各个位置上能力最强的前10位的球员资料，帮助大家在ML中选择自己喜欢的顶级球员。

CF（中锋）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
ゼエリ	左	4	C	1747	イタリア
ペリ	右	7	B	1504	ブラジルC
マラドーネ	左	4	B	1559	アルゼンチンC
エルセリオ	右	6	B	1366	WE・SHOP
ファン・ミステルローム	右	4	B	1409	オランダ
アンリ	右	5	A	1464	フランス
バティストゥータ	右	6	C	1380	ロンゴバルデ
イシエフチエンコ	右	6	A	1706	ウクライナ
フラッツ	右	7	B	1401	オランダC
オーウェン	右	5	B	1717	イングランド

WF（边锋）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
デステハノ	右	7	B	1554	アルゼンチンC
クナイム	右	6	B	1585	オランダC
フラッツ	右	7	B	1401	オランダC
ベルテ	右	6	C	1273	WE・SHOP
ガインシャ	右	7	C	1437	ブラジルC
リベラール	左	5	A	935	ブラジルC
アンリ	右	5	A	1464	フランス
ジャイルイーノ	右	5	A	889	ブラジルC
ギルス	左	5	B	1264	ウェールズ
キューウェル	左	5	B	1062	オーストラリア

OMF（进攻型前卫）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
マラドーネ	左	4	B	1559	アルゼンチンC
ジート	右	5	C	1483	ブラジルC
ペリ	右	7	B	1504	ブラジルC
ケナイム	右	6	B	1585	オランダC
プラティネ	右	6	B	1528	フランスC
ネッター	右	5	C	1179	ドイツC
リベラール	左	5	A	935	ブラジルC
シモーリ	左	5	A	1016	イタルアC
コポ	右	5	A	1109	フランスC
ストイキロフ	左	4	A	1009	WE · SHOP

SB（边后卫）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
ロベルトカルロス	左	4	A	1158	ブラジル
ビロタ	右	5	A	728	ペスユナイテテド
カフー	右	5	A	918	ブラジル
サニョル	右	6	A	624	フランス
ブライトン	右	5	A	863	ドイツC
シャイルコン	右	5	A	699	ドイツ
アルセ	右	5	A	646	パラグアイ
ブレーネ	左	8	A	852	ドイツC
デラクレス	右	5	A	657	エクアドル
メンディエタ	右	5	A	925	カタルーニャ

SMF（边前卫）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
ロベルト・カルロス	左	4	A	1158	ブラジル
オメーラト	左	5	A	862	ドイツC
ベルテ	右	6	C	1273	WE · SHOP
ネッター	右	5	C	1179	ドイツC
ババンギダ	右	5	A	655	WE · SHOP
キューウェル	左	5	B	1062	オーストラリア
ビロタ	右	5	A	728	ペスユナイテッド
ギルス	左	5	B	1264	ウェールズ
ネトレト	右	8	A	935	チェコ
カフー	右	5	A	918	ブラジル

SW（清道夫）LIB（自由人）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
ベッケンバウヤ	右	5	A	1508	ドイツC
ロナルゴクーラン	右	5	A	956	オランダC
ラウカールス	右	6	B	937	オランダC
マティウス	右	5	A	998	ドイツC
バレーシ	右	5	B	1081	イタリアC
フォーレル	右	5	A	620	スイス
オリセー	右	5	A	707	ナイジェリア
パサエラ	左	5	A	1010	アルゼンチンC
カルチ	右	5	A	718	ドイツC
ルシオ	右	5	A	681	ブラジル

CMF（中前卫）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
ポラン	右	6	B	1014	WE · SHO
ロイ・キーン	右	6	B	1124	トラッドブリックス
ビエイラ	右	6	A	1247	フランス
ブライトン	右	5	A	863	ドイツC
セードルフ	右	4	A	941	ACミラン
ピレス	右	7	B	869	フランス
チャーウトン	右	8	B	1174	イングランドC
スコールズ	右	5	A	961	イングランド
ファンハメネム	左	5	A	703	オランダC
ロナルゴ・デ・ムール	右	6	B	841	オランダ

CB（中后卫）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
チュトル	右	6	A	684	クロアチア
サムエル	左	6	A	848	アルゼンチン
ラウカールス	右	6	B	937	オランダC
F・カンナバーロ	右	5	A	909	イタリア
ベルムテス	右	5	A	623	ベロポネソス
シュタム	右	5	A	906	ラツィオ
ノボトニー	右	5	B	781	ライン
チュタウ	右	5	A	697	オランダ
ストー	右	5	A	659	ウィユナイテッド
ネスタ	右	5	A	1241	イタリア

DMF（防守型前卫）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
ベッケンバウヤ	右	5	A	1508	ドイツC
ロナルゴ・クーラン	右	5	A	956	オランダC
アウディレス	右	5	A	894	アルゼンチンC
ジズ	右	5	A	872	ブラジルC
ボントフ	右	5	A	656	ドイツC
ネトレト	右	8	A	935	チェコ
ビエイラ	右	6	A	1247	フランス
ファウカン	右	5	A	756	ブラジルC
トニーノ・セレーゾ	右	5	A	745	ブラジルC
ラウカールス	右	6	B	937	オランダC

GK（守门员）

球员名	惯用脚	逆足精度	受伤耐性	价格	所属球队
カルム	右	4	A	1109	ドイツ
ヤチン	右	4	A	1080	WE · SHOP
ブッフォン	右	4	A	939	イタリア
トルド	右	4	A	822	イタリア
マイガー	右	4	A	837	ドイツC
バンケス	右	4	A	987	イングランドC
ラメリ	右	4	A	704	WE · SHOP
プロロメル	右	4	A	760	WE · SHOP
ソ・ゼル・ハール	右	5	A	642	オランダ
フィノール	右	4	A	691	アルゼンチンC

2004年全年预订优惠倒计时

凡邮购A、B中的一种即赠40CM高大仙人掌召唤兽一只

A、订阅2004年全年《电子游戏软件》235.20元(9.80元×24期)

B、订阅2004年《电玩新势力》+《动感新势力》212.20元

(8.80元+8.80元)×12期

预订须知：

1、邮购全年杂志者免收邮寄费。
2、以上两种邮购全年的读者将做为首批VIP读者对次世代联盟出版的所有出版物及游戏周边产品予以特别优惠。具体优惠办法将随时通知。
3、以上杂志价格如有上调，读者不需承担任何上涨费用。价格如有下调，杂志社退款或赠送等值产品或留做备用金供读者选择。
4、可以跨年度续订，赠品不变。
5、中间无论何种原因退订，只须将杂志社赠送之大仙人掌召唤兽寄回杂志社即可办理。
6、以上条款的解释权在次世代传媒联盟。

接受汇款日期：2003年10月10日——12月10日止



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011 联系电话：010-64472177.64472919

你得到的一定多于我们承诺的！

历史的经验值得注意





日本原产仙人掌召唤兽售价3000日元（约合人民币200元）



电软编辑与赠送的召唤兽实样合影，可以当枕头拉！价格……没有卖的！

动感新势力邮购信息

《动感新势力》第二辑



■动画介绍：魔力女管家、翼神传说、骇客时空、机动战士高达SEED
■MTV：机动战舰、FLCL
■特辑：机动警察纪念特辑，机动警察MINIPATO2

《动感新势力》第三辑



■动画介绍：天使特警、活动写真、魔力女管家、妹妹公主、最终兵器彼女
■MTV：机动战士高达SEED、ON YOUR MARK
■特辑：机动警察MINIPATO 3、犬夜叉

《动感新势力》第四辑



■动画介绍：星空的邂逅、魔法使的条件、钢铁神探、青出于蓝……
■MTV：MACROSS7、幸运女神剧场版、电影少女
■特辑：最终兵器彼女、星之声

《动感新势力》第五辑



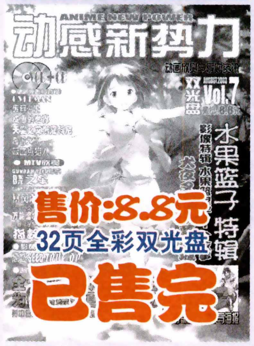
■动画介绍：超能ROD、魔力女管家2、战斗妖精雪风2、千年女优……
■MTV：圣斗士冥王篇、星空的邂逅、CHOBITS……
■特辑：宫崎骏监督作品、吉卜力主题歌CD

《动感新势力》第六辑



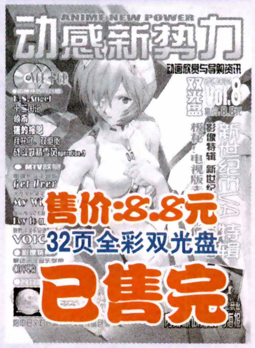
■动画介绍：ZOE、螺旋、水果篮子、笑园漫画大王、灰羽联盟、MACROSS ZERO
■MTV：骇客时空、英雄骑士传、X予兆、高达W
■特辑：浪客剑心、浪客剑心音乐绘卷

《动感新势力》第七辑



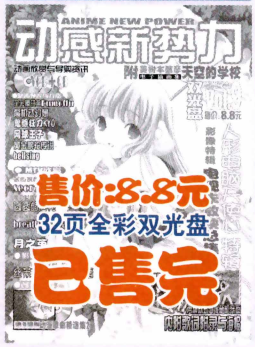
■动画介绍：成惠的世界、奇诺之旅、废弃公主、天空之艾斯嘉科尼…
■MTV：晓之车、暴风雨中的光辉、指轮等
■特辑：水果篮子、动画歌曲精选《仲夏之夜》

《动感新势力》第八辑 第二刷



■动画介绍：拜托了，双胞胎、猫的报恩、十二国记、战斗妖精雪风3、天使怪盗
■MTV：犬夜叉、MACROSS PLUS、棋魂、宿命传说2
■特辑：EVA特辑、音乐补完计划

《动感新势力》第九辑



■动画介绍：全金属狂潮2、高机动幻想、鬼眼狂刀、黄金腕轮传说等
■MTV：名侦探柯南主题歌、魔力女管家、新海诚新作、月之茧
■特辑：人形电脑天使心未放映影像、CD特辑：动漫歌曲精选集2

《动感新势力金版MTV》第四刷



X剧场版、ON YOUR MARK、天空之艾斯嘉科尼、电影少女、骇客时空、CHOBITS、圣斗士冥王篇、高达08MS小队、英雄骑士传、高达SEED、星空的邂逅、浪客剑心、狼之雨、新海诚个人MTV“笑颜”



一片黑白，触目惊心……

你还在等什么？

金版MTV、动心2、3期仅剩少量存货

心动不如行动！

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919(邮资免取)


ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
NOVEMBER.2003
Vol.10
售价：8.8元
●动画预告与介绍
Gunslinger Girl
闪灵二人组
青出于藍～緑
R.O.D-tv
多元变奏曲
最游记RELOAD
● MTV欣赏
ONE PIECE片头主题歌
BELIEVE
LAST EXILE最终流放 片尾主题歌
OVER THE SKY
少女革命 片头主题歌
轮舞
菅野洋子作品选Vol.5
半球
●影像特典
GUNDAM EVOLVE PLUS
白色恶魔 RX-78GP03
●动漫主题歌专辑CD
MOBILESUIT GUNDAM SEED
COMPLETE BEST
机动战士高达SEED歌曲COMPLETE BEST
在这个宇宙里
与你相逢……
既高又达更SEED
影像特辑 SEED剧本BEST10
一起参与评选就有机会获得全年免费赠刊!!
玉置成实 高达捧红的歌手
双光盘
10月中旬上市
VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装
SEED全部主题歌
插曲共17首收录
附中日文对照歌词与CD完整包装
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177,64472919

零距离的零蛋交流 闯关族的家

天下玩家笑谈人生家长会

绝杀支持任天堂的问题人物机密邮箱 game@gameach.com 问题编辑/风林

今年失去了很多，得到了很多。比如《黑客帝国3》、《指环王·国王归来》今年都做了一个了断，明年谁知道荷里活又会炮制出什么超级猛片来榨干你的口袋呢……比如北京早早迎来了大雪，却激得木头一身泥水，冰冻刺骨让人不由得怀念起了夏日暖阳……又比如《掌机迷》发展势头渐猛，博得了更多掌机玩家的掌声……令人欣慰。把话说两头，下个月《电软》的网站应该开了，很多资料信息都可以轻易地找到，读者与编辑们联系起来也更加方便了。还有很多事情要做要报，睡魔一袭我就立马交代了……

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 ninclub.com

电软招牌大菜的可怖绝杀

木头

前段时间晚上熬夜太多了(上网聊天)，搞得最近精神紧张，中午乏得不行。都说熬夜毁身体，不过熬夜却是很好的减肥方法哦。生物钟颠来倒去的感觉大概不是人人都能忍受的，因此木头也从不喜欢白天睡觉，因为找不到漆黑一片的安全感。你尝半睡半醒的感觉吗？那种随时都可以清醒起来却紧闭双眼的状态，到早晨居然能够很有精神地去上班……不知道那种算不算睡……

玩一回恐怖 养一只机器猫

过几天，11月30日，《电新》特别版《生化危机典藏纪念》就要面世了。至风林结稿时，还在紧张做最后修改中。22期《电软》风林说光盘已经完成，不料主编大人审看后面露愠色，创作人员只好大动手术，大修大改。从现在情况看，改得颇有成绩，小编们评价不错。天下事没有用功的不是。《生化》外包装很酷，较好地表现了《生化》系列游戏的特点。《生化》外包装是《电新》特别版系列中最好的，可以看到我们的整体运作水平在大幅提高。值得一提的是五张全彩卡片和收藏布架，从选材到构图都很有特点。很有收藏价值。

要用风林的眼光看，这次的《生化危机典藏纪念》应该和《最终幻想典藏纪念》一样暴卖。所以喜欢恐怖游戏的读者还是先下手为强。这不是广告，是实话。到时候大家看看风林的猜想对不对。



《收藏哆啦A梦》大概和《生化典藏》前后上市。一只机器猫，变出那么多花样，那么长时间，在那么多不同的国家，引起那么多人的喜欢，不佩服不行。《收藏》收集了大量的机器猫出版物，周边、玩具、生活用品，真正是丰富多彩，美不胜收。整本书的设计也与机器猫非常协调，蓝色的主调凸显了机器猫清新纯真可爱的性格。纸张和印刷都非常精美，值！另外机器猫的漫画、画册等在国内发行了有几千万册吧！但关于机器猫收藏品的只有这一本。有纪念价值。

神五发射成功 《动新》一飞冲天

这两件事有什么联系，连风林也说不清。要说有什么联系，腾飞吧。现在报刊图书市场是淡季，淡得没有一点亮点。可圈可点的大概只有《动新》吧！在逆境中崛起，在淡季中灿烂，在低迷中腾飞。风林看好《动新》，一是AKIRA和JEDI的才能，他们对读者对工作的敬重。另外就是《动新》连续七期不被认可后的一飞冲天。世界最著名的二十四小时店7-11在台湾连亏7年后盈利，真对得起那个"7"字。其老板却淡淡的说：以为要亏11年呢。台湾最棒的财经杂志当属《商业周刊》，也是连亏7年，屡败屡战，厚积薄发，真正可畏，被称为媒体典范。

对了，《动新》要招一名编辑，最好是女生。能跟AKIRA和JEDI工作，真好。风林是没有希望了。

顺带说一下，风林主持的《掌机迷》7已经上市了，反应还不错。风林想法很简单：对得起掏钱的弟兄，自己安心，倒床就睡。

PS2着陆 索尼小赌

从夏等到冬，等得花儿也谢了。PS2终于着陆大陆。虽有些情况还不明朗，比如PS2配件价格，软件价格，可否简、繁体通用，保维修期限及维修价格，维修办法，每套PS2包含什么配件，关于直读……风林有一大堆问题等着问索尼。

有两点感想想和大家交流一下：

一是盗版问题。风林在前几期杂志中说过，索尼、任天堂都不应过分拘泥于盗版问题。盗版严重是中国的现实，解决盗版问题是一个长期的过程。不是政府一句话，媒体一个呼吁，玩家一个支持，日本一个抗议就可以解决的。这次索尼中国代表表示：我们不能等中国盗版问题都解决才进来。这是正确的态度。先进来，投石问路，让政府看到电子游戏是一个行业，不规范不行。双方互相配合，问题才能一点一点解决。

另外，有些文章说：索尼现在经营状态不好，去年赚钱的索尼娱乐（游戏）也在萎缩。中国是世界最后一个大市场，索尼要豪赌一场。风林觉得真好笑。人口多就是大市场吗？想起那个经典故事：一个欧洲殖民者到非洲，看到那儿的人都赤着脚，就惊呼：如果黑人都穿鞋，



该有多大的市场啊！问题是，非洲人不穿鞋，所以他惊呼的大市场只是个虚幻的自作多情的想象而已。中国的游戏业从市场规模讲还处于萌芽阶段，从社会舆论讲还谈不上健康宽松。风林眼界没有那么远，但五年内，中国电子游戏业都会处于起步阶段，日本人都会处于布局阶段，政府都会处于观望评估阶段。日本人是出名的保守，PS2进中国，小赌一下而已。

看不看都行

● 次世代传媒联盟网站将于12月中旬前后开通，《电软》、《电新》、《动新》、《掌机迷》、《游戏批评》等旗下杂志和图书都在其中。具体消息大概下期《电软》会公布吧。

● 这期回函卡登了《电软》七宗罪和关于DVD的调查，告诉我们你的意见和批评。

小人物

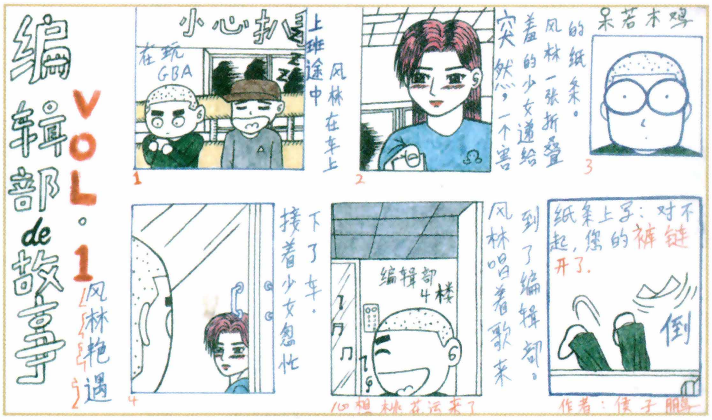
——心情短篇

刚刚看完一篇小说，心情有些激动，出外散步，途中心潮起浮，想起自己似与小说中的人物有些共同之处，不外乎都是些小人物，一种没有理想只是简单的完成人生的基本步骤的人，尤其让我想到了PS2和NGC两部主机，也像两种人一样，一种是像我一样的小人物没有明确的理想只会跟着潮流涌动的一颗小水珠，潮水涌向哪就跟到哪，如PS2，而NGC就像任天堂的精神一样是个有理想却得不到社会大家所认同的人，游戏精神就如两类人的理想与追求，好的东西不一定就会被大多数人所认同，这从两部主机的销量就可以看出，作为一个小小的小人物我有什么资格来担起那沉重的精神负担。

小人物有小人物的活法，小人物也不要想像另一类人那样的生活。那样的生活你过不起，也适应不了。冯小刚的电影我看过几部，我喜欢他的电影就是喜欢他所描绘的小人物的喜怒哀乐，PS2就是给中国广大的生活在社会最低层的玩不起正版的玩家最适合的东西。

谁不想有理想，谁不想是个有理想的人，但真正做到自己的理想的又有几人？活了这么多年，我也相信，天定人命，人贵自知，虽然有些迷信，但我自知是个小人物不可能像别人一样生活，

——河北 宇默



「我为减肥狂」

我也是第一次给你们杂志社写信，请多关照！我买你们的《电子游戏软件》是在2003年，几月几日我忘了。我知道这信是给闯关族的家寄的，这个栏目好像是回答读者的问题吧。我不是，打扰，我也不是想加大你们的阅读量，我很关心像你们这样辛苦的编辑，听说你习惯了每天的打字生活，还有，听说你整天炮在家里除了囤积脂肪外，没有任何收获。出于关心，我告诉你一个十分容易的减肥方法，抄在下面。

什么时间吃比吃什么更重要。

科学家曾试验：两组人每日进食一顿同样的食品，一组是早晨7时进食，另一组是晚上5时半用餐，结果第一组的人体重普遍下降，第二组的人体重都不断上升，换了另外的人试验结果都是如此。因此，早餐可以适当多吃，而晚餐一定要少吃为宜。

—— 湖南怀化　汤林勇

1 载歌载舞才好看

这次我是抗议来了(纠集一票人，手举木牌，高喊："抗议！抗议！")，电击里的国产GMV怎么没了？每期我都盼着有美妙的歌听，可等得我都两眼发直，口吐白沫了都没听着，是那个真琴MM不愿唱了？还是其它什么原因呢？还有国产玩家团也消失了，如果说上面的要求有难度的话，那这个该没得说了吧！高手遍地有哇！有一期不是连明人都客串了一回吗？我认为应该积极宣传一下各地高手的表演，好让大家能互相交流，共同提高嘛！(辽宁 武云龙)

■ 要有的看首先要有人来投稿嘛~武读者说了"高手遍地有"，但也得有"愿意投稿"的高手吧？当然木头不曾染指电击的制作，但其中的辛苦就不须多说了。每期的内容安排确实花了几位编者很大的心思，但国内缺乏影像投稿，坐镇编辑部的人怕是也没有办法……看来今后我们要实施"走出去，请进来"的政策，我们走出去，高手请进来。最后，实在不行木头亲自来一首"妈妈咪呀"好了……

2 盗商最精明

我怀着忐忑不安的心情给你们写了第二封信。本人身处新疆，信息闭塞，惟一获取《电玩》信息的手段便是阅读本刊，加之电玩JS险恶无常。于是在电软的介绍下购买了，应该是以广告邮购了北京xxxx的PS2－39001一台。不过费解的是，此机确实符合《电软》提供的鉴别条件，但手柄是"MADE IN KOREA"的韩国产SCPH－10D11型，另一只便是赠送的国产手柄，为何手柄型号与主机型号有别？所以特别请教。难道美版皆如此？据本地PS2 JS（奸商）讲，主机半年需清洗一次，看其架势专业无比，工作台令人艳羡。但有必要清洁主机吗？要价10元。本专业学生在师范大学上一年后才转入医大正式学医，废字不提，在这一年幸有电软陪伴我，喜甚乐哉。Z版碟不好意思讲，按贵刊方法，那就是新疆无正版，好地方啊！只好买D版，读不出，JS就狡辩："碟版问题，DVD面发泡了"。汗！老板有时说"PS2嘛，清洗一下玩D版，五年不成问题"。我拿出专业的口吻问："电软为什么说玩2年就已经很不错了呢？"老板顿时面如土色改口道"保护好就多读，不行买个Z版修正一下光头"。大话至此收口。虽然毁机器是真的，但是朋友的PS2－30000也摇摇晃晃地除了文字游戏读不出的2000熬到现在，真的羡慕他呀！

不过我那台PS2读读D版到它不行的时候PS3也出来了，毕竟相逢时候少，黑心的校方只提供8人间，无法安置她！惨……(新疆 宝音)

■ 别的不说，盗商当然是"什么好卖，我盗什么"。因此，切不可抱有"杂志说韩国产最好，那就100%没假货"的想法，据了解，现在大部分组装手柄不仅标明韩国产，而且制作的精细程度还令人"称道"，其敬业精神可见一斑。

3 没有看得才来劲

这是我第一次给《电软》里闯家写东西。以前总是觉得自己不算个玩家，只是一个爱看《电软》的游戏迷，给家写信有点滥竽充数之嫌。

我至今连GB、GBC、PS、SS都无，更别说PS2、GC、XB了，历史上本人曾拥有了一台FC兼容型学习机，不过早已给表弟连机带卡拿去了。过去有时玩PS也是蹭别人的(我们这SS极少，我也是从《电软》上见过真机)。不过每日有《电软》为伴，看着电击真爽。过去玩游戏有这样的感觉，有时看着别人玩连看7、8个小时都不累，感觉心里很舒坦，可通宵玩电脑时3、4个小时就有些累，而且跟看着别人玩的感觉简直有天壤之别。不知道等我买了PS2玩时还有没有看电击、《电软》的旁观愉悦感觉了。(河南南阳 孙义军)

■ 有时候编者也在想，光盘影像的受众到底是哪方？是不是应该以广大没有新家用机的读者为主要诉求呢？除了那些人人瞠目的高手达人闯关影像外，家用机，尤其是普及家用机上的著名游戏的内容、音乐、故事大概早已被广大玩家所熟知，因此，在制作上编者就不得不考虑做出能够给更多读者带来新鲜感的，少为人知的内容来。难度可想而知。

没有主机的话，看什么游戏都很有趣，有了主机真上手玩的时候大概就会比较辛苦了。木头真的感到打游戏是一件非常累的事情，首先要先考虑是不是值得掏大把的银子来把一款游戏买回家，然后要想想这款游戏的操作会不会很复杂，会不会在享受游戏乐趣之前要好好的把系统一课补上，虽然开始游戏到途中遇到卡关的情况而无法进行下去……总之，好辛苦啊……

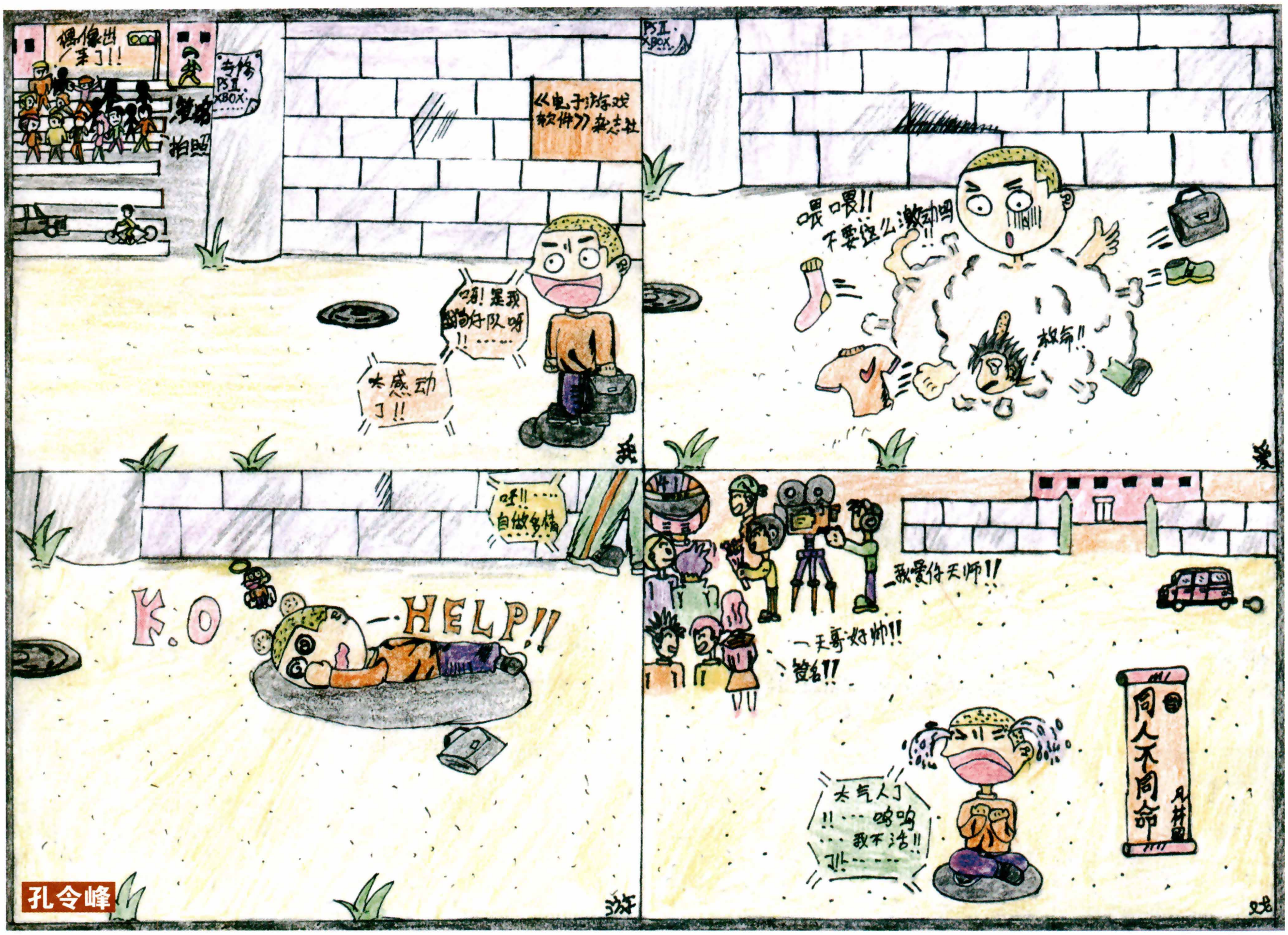
4 没有看得才来劲

前几天翻《电软》2003第20期时，看到怀旧。于是翻出尘封了三年的FC，玩会儿《沙罗曼蛇》，结果刷新了上次死一命通关的记录，完成了不死的爆机。我把这消息给我们那群兄弟们说，他们却说我瞎掰，不可能。唉，虽然说同是TG迷，上下差距也够大的了。这回给"家"写信，望林君能够相信我。毕竟FC上的《沙罗曼蛇》比PS2上简单多了。

最近一直在琢磨《电软》的价格，9.8元。找回的2角基本上没什么用处。不如《电软》定成10元，用这2角钱增加几页，添个栏目也不错。比如说加个"经典游戏回忆"什么的。毕竟新游戏越来越多，许多经典的老游戏都快被人遗忘了。顺便还可通过本栏目使玩家们了解游戏的HISTORY嘛！不知风林君怎么想呢？(河北 尹浩)

■ 最近木头也搞了一些SFC的散卡，谈不上收藏，都是那些两位数的陈年旧卡了。卡带这东西，怎么看都比光盘讨人欢，拿在手里，摆在柜里，就像那么回事，实实在在。现在能找回一些老卡来回味一二，确实是件非常有意义的事情。当然，模拟器还是算了，那些只能让我们对经典游戏的感觉加速挥发而已。

其实一点都不觉得那些经典游戏的难度低了，确实是因为我们的水平高了。现在我们只能在高难度超华丽的游戏中来寻觅经典的影子。



5 好赛车有好多……

曾听说有人为了FFX-2而买PS2，有人为了生化0而买GC……而我为了《GT4》而买PS2。不过话说回来，RAC类的游戏是我的最爱，而RPG我一个也不玩，是不是很另类啊？我刚入手了台PS2 39001，自然大喜；花了我1700元，估计勒裤腰带的日子就在眼前了（泪）。听说《GT4》要明年1月才发售，她会不会提前发售啊？毕竟两个多月的等待太长了呀！所以，在下要麻烦风林哥了：能否介绍现有的几款经典RAC大作让我先过把瘾。还有，PS2上有没有反恐题材的STG类游戏，本人对此类游戏很感冒，再麻烦介绍几款。谢了。（江苏　姚鹏）

■ 爱玩赛车游戏的玩家估计会比较惨，玩透GT4不是花一份钱就可以摆平的事，第一版序章将于12月4日发售，也是SCE榨钱计划的开始……推荐给姚读者几个其他的赛车玩玩吧！比如木头最最推崇的拉力游戏，SCE在欧美获得超大好评的WRC系列，已经出到第二作了，这个系列游戏是喜好赛车类作品的玩家一定要收藏的精品。虚拟一点的，本月底的山脊进化也是不错的选择。另外，最新移植PS2的FPS“SWAT”已经推出，是款有水准的反恐游戏。

6 扫碟就怕贪多……

我是上海的读者，应该算是翻新读者，因为以前本人有过SS、DC，经常买贵刊的杂志，有一段时间本人的DC外借就中断了杂志的购买。就在今年8月份本人入手了一部PS2 39001加直读加双原装振动手柄加记忆卡加AV线加电源加3张D版PS2盘，共计2000元是否被斩？弱斩？中斩？还是强斩？8月份我又重新购买起了《电软》，发现现在内容加强了不少。

我有个不太好的习惯，就是喜欢疯狂购盘，经常一下十几、二十几张游戏同时购入（全是D版）。然后放在家里挑出1盘喜欢的玩，可是第一张盘还没玩通，十几、二十几张游戏又入手，游戏盘累积一大堆，再拿出其中几盘来玩时发现读不出，因为时间太长了BOSS不肯换！

本人非常喜欢RPG游戏，风林君是否能推荐几款？最好是2D的，十分感谢。

发现贵刊的秘技天地里铺天盖地的全是GBA秘技，可以说是专辑了，是不是PS2的秘技很少？有个提议，是否能够增加一个《金手指专栏》？只是提议。十分喜欢《电击收藏》VCD。其中两次介绍了一款为《恐怖秀》的游戏，看得津津有味，可是自己玩时却发现不好玩！《鬼泣2》是购入PS2后玩时间最长的游戏，觉得太完美了！全部模式都穿过了，还是在不停的挥剑、开枪。不知是否有分支剧情？隐藏武器或是秘技？（上海　B.BUY）

■ 疯狂扫碟是件很冒险的事情，一是考验自己的经济能力，二来还要担心自己家里是否有那么多地方来摆下。如果发愁的话，又何苦去花钱找罪受呢？而木头悟得最深的就是，一下买好多D，花的钱够买好多Z，但真正去玩的时间还不如买一个Z来的长久。

玩游戏挑剔一些是最好的，不要嫌麻烦，也不要看着海量盘片眼圈发红，瞅准一个下手。RPG类型的游戏尤其忌讳贪多，本来一个游戏的通关时间就很长，如果一口气买好多游戏的话，估计能够真正踏踏实实打穿的人根本就没有几个，这种过分“富足”的浪费，在游戏玩家中应该坚决抵制。对游戏对自己，还有对钞票才都算负责。

就好比那款《恐怖秀》吧！有的人说很不错，这位读者就不感兴趣。买之前可以听听其他玩家的意见，也可以在店中要求试玩一下（这绝对不算过分），就不会后悔了。能够真正打穿一款游戏的感觉可以回味很长时间，比如鬼泣系列（具体攻略请参考本刊以前刊登的详细攻略）。





以上两款为“SWAT”以及木头人头推荐的“WRC2”。后者的最新作即将发售，不买不行！

7 无语……

首先，是关于近几期赠品。我觉得赠品还是送CD比较好，《电软》送的海报实在有够难看！PN03那个爱扭PP的倒也勉强忍了，可是这两期呢？一个楞头傻小子，一只恐龙！你们的这都虾米审美观，让我们看恐龙？！虐待眼睛啊！大家爱看的还是帅哥和美眉吧，谁要看虾米恐龙。别来虐杀读者眼睛的东西了。

还有就是“闯家”的广告。没错，就是广告！就是风林你每期大肆宣扬的电软自己的产品广告。我不是说这样不行，但拜托，适度好不好！以前无类主持“闯家”时，对电软最近要出的新书都是简洁地介绍一下而已。而看看风秃兄你，怎么说呢，“王婆卖瓜，自卖自夸”。就算电软出的书都是一流的，至少你也要表现得谦虚一点呀。你自己看看你最近在“闯家”说的关于电软产品的话，完全一副中国电玩杂志NO.1的派头！尤其是《最终幻想典藏纪念》，这东东完全卖出去了，你们也被成功冲昏头了！“FINAL FANTSY”！？连标题都是错的，这就是“精心制作”？！“全彩说明书”？！就是海报背面么？！“全家福海报”？！拜托，FF就那么点角色吗？仙人掌玩偶，搞不懂是要怎样用。当钥匙扣？大了！当模型摆设，又太小了。彻底无语中。至于别的方面，偶也不过是个LIGHT PLAYER，就不滥发评论了。卖完了固然是好事，不过，偶不知道有多少人是冲着“电子游戏软件”这六个字才买的，有多少人是冲着“最终幻想”这四个字才买的，甚至有多少人是冲着仙人掌玩偶才买的！《生化危机典藏纪念》也要出了，老实说，如果能买到的话，我肯定会买。买的原因不是因为电软的广告，仅仅因为是“电子游戏软件”出的东东，仅仅因为是“生化危机”。至于品质么，始终要看过才知，不过，至少你们的选材是够经典的了，之前的RPG之最，现在是AVG之最。经典的选材，希望能做出同样经典的东东来！

还有一个问题我一直没搞懂，“编辑手札”到底想要向读者表达些什么呀?看看你们说的话题：“XX本月入手”、“XX本月计划入手”、“最近看了XX，觉得…”、“感觉最近……”、……搞不懂你们是要发表感想还是想找点闲聊的话题。这种话题要发在论坛里简直就是典型的水贴。众位仁兄敢情也是上网上多了，都有灌水的瘾？你们要想灌水的话，等电软建了论坛再灌不迟呀。电软就那么点页数，加上广告又那么多，杂志内容的选材还是尽量有价值些吧。王俊生大叔的特稿就挺经典的，我是搞不懂文中是不是有虾米深刻含义啦，就是觉得他的特稿写得特实在。希望电软今后多登这类文章。

另外，订全年杂志一点优惠都没？你们实在可恶啊！40CM的仙人掌居然非要这样才能入手！邮购是很危险D，我从电软邮购的书都一直不知去向啊！干脆把那个40CM的仙人掌作为《生化危机典藏纪念》的赠品吧。（四川邛崃　雨中黯影）

■ 要说起海报，木头反正挺喜欢凡妮莎的，窈窕美女，三上的得意之作(三上对JILL的意图非常明显……)。前几天木头网站上还有会员提到恐龙的那张海报，说是女生宿舍直接将帖到门上……避免骚扰？？看来招贴的作用也不能仅仅是欣赏（笑），我们应该大力发展招贴的其他用途。

在本期手札木头也提到了姚读者严肃批评手札的问题。其实有时候编者真是挺不容易，不写不做自然不知道编者的生活有多么“无聊”。反正木头有时候是不知道该写什么东西来添满那属于自己的字框了。用图片来撑？好像那样做挺没意思的吧……为什么没的写？你说木头写什么啊！工作？鬼晓得木头整天都在忙什么。

前几天朋友跟我说某期闯家的某个问题，木头的第一反应是——“你说的哪期？”当时朋友吃惊于木头的记忆力如此不济……不是夸张啊，现在的木头很难有时间和精力去回头悉数自己的足迹了。辛苦的时候前心贴后背，轻松的时候在家蒙头睡……说起来是很无聊的生活。最多是在网络上与朋友们进行多一些的交流，寻找一些乐趣。当然，空虚的时候，电影和游戏就是最好的消遣。

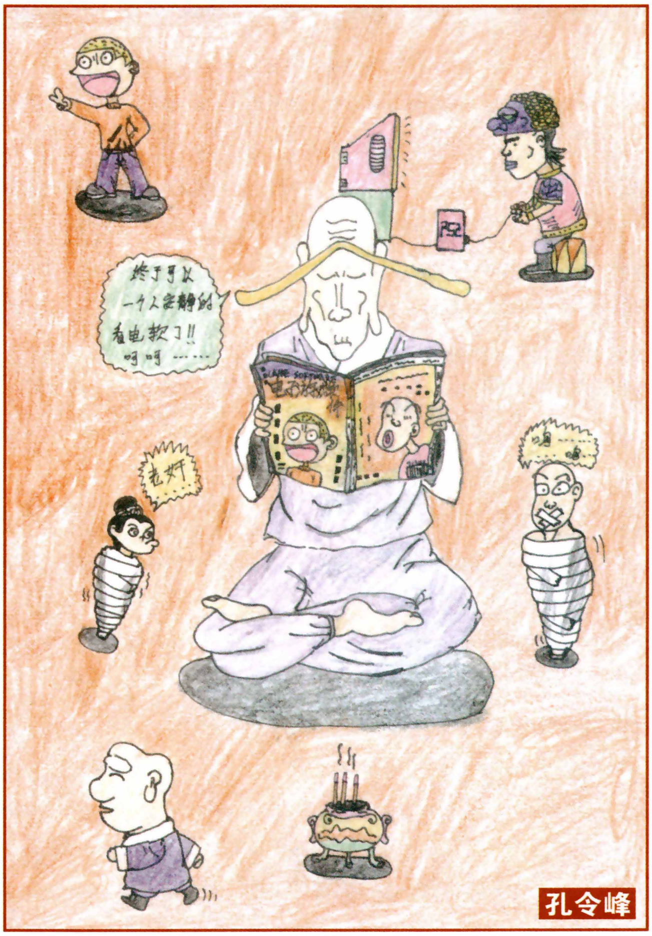
虽然从乏味的生活中挤出一些水分来并不难，用来码满文字框更是轻而易举，但木头其实挺想写一些有意思，并且远离自己生活与烦恼的东西来的，那样的话才不会让读者带来苦闷，毕竟人家花钱买了你的杂志并不是看你唠叨这些无聊家常的。比如我上面胡乱敲击出的这些文字。

很感动那些给风林写信的读者。不知道怎么来谢谢他们，他们的心理话与故事都愿意与风林分享，这里面流露出的不仅仅是友谊，还有兄弟之间的信任。很多读者都不只给我写两三封信了，十封八封也有了。遗憾的是不能一一的刊登，不能够给他们满意的回复，也无法给出一个合适的理由来解释那些多到让人苦苦作笑的“为什么”。但这些来信却是一种动力，如果此时此刻在将这些文字敲到页面的时候风林真的还掩藏在虚伪的面纱下的话，那么自己确实不配继续主持这个应该以心交心的栏目，对不起的人也难以记数了。

打完这些，感觉自己像是在发牢骚或者泄苦闷，不否认确实有些这个意思。但真是希望能够找一个好的机会来道声谢，大家的支持与信任，才是自己工作这些年来最大的收获与财富。

借此，才能看到在2004年里，自己要将答卷继续续写下去，并使更多人能够满意。

写完这些，木头也更实在一些。



孔令峰

8 质量第一……

头一次写信到“家”，主要是对编辑们在22期《电软》中“编辑点评”栏目中批评《卧虎藏龙》这款中文游戏而感到不满，在当今的游戏市场上，能出现如此贴切的中文版游戏，已经是众多玩家求之不得的事，即使游戏做得再滥再糟，很多玩家也会必备此款游戏，其含义并不是因为它做得多么出色，而是希望能够有更多的反映中国文化的游戏出现。众编辑老大们可以想想，如果《最终幻想13》的主角是中国人，背景是故宫、长城，如果《合金装备》打上中文字幕，你们将做何感想？

当初PS中文版《射雕英雄传》出现的时候，多少玩家还念念不忘，为此感动不已，但各位编辑大人们却在中国游戏业的萌牙时期，把这些游戏贬得一文不值，居然用糟蹋电影、最差游戏等言词来批评中国人的游戏，你们还是不是中国人呐(对不起，有点激动)！我强烈抗议！望众编辑老大能够扭转思想觉悟，看好当前形势，鼓励这些游戏厂家多出此类游戏，或把FF系列、生化系列、合金装备等游戏大作汉化，为广大中国玩家多干实事，从而壮大中国游戏业。（河南　齐天大圣）

■ 这不是有了神游吗！虽然木头因为一些个人原因暂时无法入手该机器，但广大读者确实应该借机会好好享受一下真正中文语音，汉字的日本经典游戏，玩家大福气来的。

可惜的是北京没有该主机销售，木头就是有心炒作看来也是没有机会，没办法。

另外，就游戏论游戏，抛开感情的话，木头不得不说“射雕英雄传”这款游戏比亚鹏哥的电视剧还垃圾……这可是木头很严肃的在说了。好歹木头也是打穿一遍的人，在这游戏上的发言权还是有一碗底儿的。

是否中文与游戏的质量不应该画上等号，你不能说中国人拍的电视剧就应该只接受表扬？没有批评的话，哪里还有进步可言。市场来检验，玩家来评价，这是合理的，这时候带着偏袒的情绪护着她，我看对其成长是一点帮助也没有。

该骂的时候骂，只要你骂的有道理；该夸的时候夸，只要不是在作戏。

就像对《电软》一样。（笑）

木头斗胆连载两期长篇来信，文笔虽不突出，但句句感情在，看看，或许收获不少。

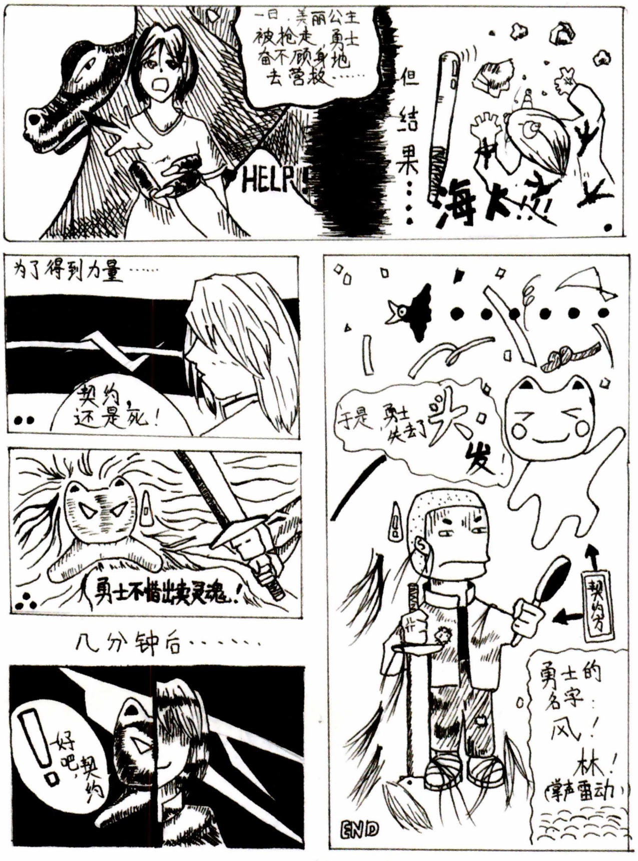
文／俊辉

我和电软

就从头说起吧，起初我还是个菜鸟的时候（也就十一、二岁吧！），那时还是中学生，全校就只有我一个人有一台MD。市面上能够找到的就是一些游戏秘技之类的，《电软》的出现着实让我眼前一亮，虽然那时《电软》的版式（有些像报纸）但我还是爱不释手，上学带着，上厕所拿着，睡觉都抱着。十多年过去了，陆续的SS、DC、XBOX都走进了我的小世界，《电软》还是每期必买，但我好像渐渐失去了感觉，对《电软》，对游戏都是。每次拿到新到的《电软》兴奋不见了，反复阅读的习惯也渐渐没有了。更可怕的是，我对游戏也慢慢地有了陌生的感觉。取而代之的是网球游泳之类的休闲活动。对我来说，这并不是一件小事。我的生活习惯正在慢慢改变，但这也许是年龄的关系。现实生活中我离游戏渐远了，但我对游戏和《电软》的情结是不变的，这回忆对我来讲是珍贵的，我的青春和《电软》同在。

（第一节）干涩与美味

说到游戏不能不提的是FC了吧，红白机家用游戏机最辉煌的一刻就从这里开始。而我个人最喜欢的就是马里奥系列了。上小学的时候，家里生活很清苦，记得我和妈妈一顿早饭也只要1角2分钱，全家人还在温饱线上挣扎。想拥有一台自己的FC，对当时的我简直有点天方夜谭。班里一些生活好的同学家有FC，我经常赖在他们家打游戏，而马里奥系列是我当时最喜欢的，而那时我都不知道这款游戏的正式名字，我们那时称它作《采蘑菇》。动作与童趣的完美结合，用现在的话说就两个字“无敌”。这个游戏可以说征服了整个80年代后半叶。而我自己呢，红白机、马里奥给那时的我带来了一个梦，可以用手摸到的梦。那个时候，社会对游戏的压制是相当强的。尽管老师不准，尽管家长不让，但我还是爱玩游戏，人的天性是无法抑制的。那时的我就觉得自己没有错。那会儿FC身价可不菲啊！空机要500左右，卡带也要200大元呢！哎，没有钱！哎，无良奸商。现在也只能感叹一下了。生活有些干涩，但梦中的美味却可以用手摸到。



风林秃头及喜欢多罗的原因大揭秘
By JekyLL

（第二节）痛并快乐着成长

想来想去，也只能用方程式的叙述法。那么，现在要说的就是MD了。这时我已经是一个初中生了，学习还算不错，每个学期都是级部的前20名。考试的好成绩，并没能让我得到MD，父母总说学习好是应该的。相反的是，我用从小攒下的压岁钱买来的梦中的MD，400大元呢！那个时候，这可是一大笔钱啊，也就是这个时候，父母的工作都得到了调动，家里的生活也慢慢的好了起来。在这里必须提到的是《梦幻模拟战2》，这部游戏可以堪称有始以来SLG的最强。在MD不多的智力游戏中，它绝美的人设，精致的关卡及完整的故事情节，让人身入其境。更绝的是无可挑剔的游戏性，将MD的机能发挥到极致。也恰到好处地借用了转职这一系统。还有一个要提的就是《幽游白书》，这部游戏就像晚些时候的《心太软》一样，只要是有游戏铺的地方，就一定有人在玩《幽游白书》，虽然制作公司真的不是什么大公司，但这个游戏集知名漫画原著、众多游戏系统、完整的连技系统于一身。又怎么能不成功呢，我当年每天平均至少玩这个游戏一小时。随成长而来的更多的可能就是烦恼了吧，中学三年级时，班里调来一个新的班主任，她看上去是那么严肃古板。有一次，我不小心弄坏了班里的一盏吊灯，她就罚我抱着那盏灯在讲桌上罚站。哎，当时的老师就是这么横！还能记得的，那是一个秋天，就在那天放学回家的路上，漫天的黄叶飘落着，我感觉心里很冷。晚上，我服下了安眠药，幸运的是我并没有死。之后，我最庆幸的事情就是：自己还可以玩《幽游白书》。活着，真好！

（第二·五节）那时的电软

由第一节到第二节的时间里，电软也在迅速地发展着。不但因为游戏杂志的种类少，还因为电软的亲和力，龙哥热线、闯关族的家一类的栏目，深受广大玩家的喜爱，大墙画廊和二手交易这两个互动性栏目更是为电软赚足了人气。想当初，为了能让自己的画登上大墙画廊，曾经无数次的投稿，现在看来真有些“曾经沧海难为水”的感觉。

回到远古时代看，电软还是有些不足的，攻略太少，对新游戏的介绍速度不够快，对格斗的游戏过分偏重等等，但我还是依恋着电软，她似乎已经成了我生活的一部分。由此更可见，在当时的生产力水平下，人们的精神生活是多么的困乏。又如那时的MD机，我真的非常喜欢，很多游戏在以前玩FC时是想也不敢想的啊！《幽白》、《魂斗罗》、《光明力量》各个让我如醉不醒。哎！那时的MD，那时的电软，那时的我，就像是一场“春”梦，春天是短暂的，就如我们的青春一般，转眼即逝，但回忆却是抹不去的。

（第三节）土星的光环

时间总是如梭，我没有考上高中，却进入了自己想学的计算机中专，尽管因为这事我受到了家人的指责。但让人高兴的是，同年家里多了一台电脑和一台SS。那时的电脑游戏可不怎么样，记得当时最好玩的就是《神奇传说》系列了。画面相当的精美，人设也不错，故事性与战略性并重的一款经典，可惜的是移植到游戏机上，效果却大打折扣。那会儿的电软是比较关注SS的，一些新游戏的介绍也算及时。高一、高二的两年，我也沉浸在了游戏的海洋中。《樱大战》系列和《格兰蒂亚》都是我的最爱。尽管不久后，EYES ON ME在全世界范围内热响，但我还是钟情于SS—世嘉，这多少也和电软有一定的关系。

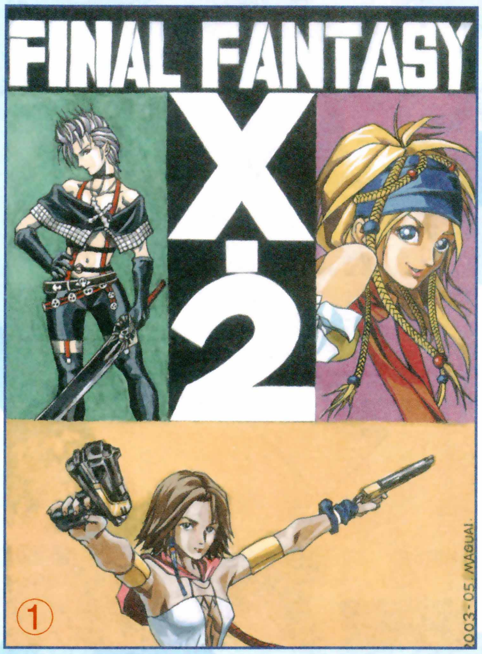
说起来，这两年的时间（在我的人生中）是轻松的，课也不算紧，计算机的学习有些太过简单，那时学校教的都是些过时的软件。而且每天下午3点准时放学，真是幸福。我把我的课余时间几乎都交给了SS。而那时最苦恼的就是钢琴教级了，每天还要抽一个小时练琴，要不然的话《格兰蒂亚》早爆机了。这段光阴现在看来是愉快的，玩游戏是愉快的，看电软是愉快的，学习和练琴同样是愉快的。

待续

大墙画廊

编辑/风林 本期 vol.92

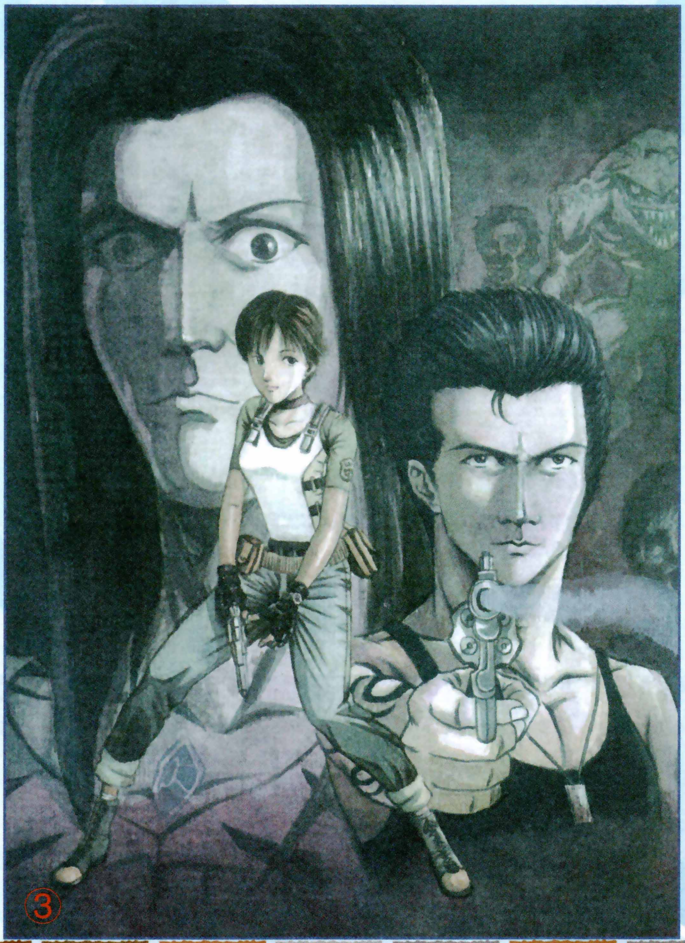
①《FF X-2》 广西 卢凯 ②《赛尔达风景区旅游纪念》 北京 方袁 ③《生化危机0》 广西 官忠宁 ④《高达足球7》上海 陈敏 ⑤《微软小姐》上海 克舟半人马 ⑥《赛尔达传说》苏州 陈小苏



①



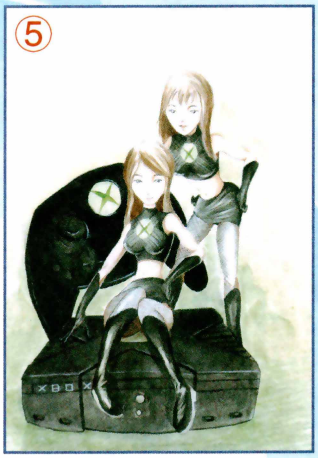
②



③



④



⑤



⑥











スーパーロボット大戦 Scramble Commander

PS2	厂商：BANPRESTO		发售日：2003.11.6
	类型：SLG	价格：7800日元	其他：——

[超级机器人大战SC]

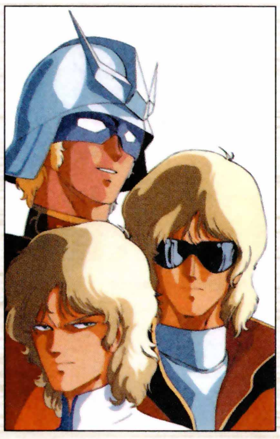
■文/热血之魂·明人

POINT 大意不得的战前准备

在本作中的战斗前流程循序是“生产补给”、“小队编成”、“初期配置”、“道具选择”这四部分。

一、生产补给——用来生产各种辅助道具，总共5种道具每种道具最多可以生产99个。

二、小队编成——用来编成本关中的参战部队或对机体进行改造、修理,在小队编成中包含“出击”、“出击待机”、“周围をバックアップ”、“强化改造”、“修理”以及“处点防卫”这六种部队，其中在“出击”、“出击待机”、“周围をバックアップ”以及“处点防卫”中编入机体要算入参战机体数量，超出数量限制后便无法继续增加编入机体，而“强化改造”、“修理”虽然不算入参战机体数量,但是编入的机体在本关中无法出击。



●1、出击：“出击”部队中编入的机体将会在本关开始后直接出现在战场进行战斗,也就是主力部队。

●2、出击待机：“出击待机”部队中编入的机体将作为己方的增援部队,当“出击”部队中的机体执行“交代”命令后就可以交换为“出击待机”部队中的机体进入战场进行战斗。

●3、周围をバックアップ：“周围をバックアップ”部队，也就是警戒部队，这个部队编入的机体不会出现在战场上，但是可以在战场外阻止一部分敌军的增援部队，编入的机体越多，在本关中敌军所派出的增援部队就越少。

↓强化改造机体对战斗是十分重要的，可以根据机体的特性不同而强化不同的方面。





↑按△键还可以查看机体的武器以及必杀攻击的详细资料。

●4、强化改造：对编入的机体进行强化改造，分别是“HP上升”、“EN回复率上升”、“装甲强化”、“视界范围上升”、“回避率上升”、“防御率上升”以及“必杀使用回数”。需要注意的是，进行强化改造的机体在本关中无法出击，在本关结束后强化改造完成。

●5、修理：对损坏的机体进行修理，根据损伤程度不同会消耗不同的点数,编入修理的机体在本关中无法出击，在本关结束后修理完成。

三、初期配置——用来将编成后的部队安置在战场的出击位置上。

四、道具选择——用来选择在本关中出击部队所携带的辅助道具。

POINT 战斗命令选择

在战场上按下“○”或“□”键就可以调出命令菜单，命令菜单中包括“移动”、“战术”、“アイテム”、“必杀技”、“その他”以及“自动援



护”六大项。在调出命令菜单后游戏的时间会停止，可以安心地进行选择，同时也可以利用右摇杆、R1、R2调整视角与镜头的远近来观察战场。

[基本操作]

方向键	项目选择
左摇杆	项目选择
右摇杆	视角转换
○	确定/命令菜单
□	命令菜单
×	取消
R1	镜头拉近
R2	镜头拉远
SELECT	胜利目的
START	暂停

一、移动——所选择机体与移动相关的指示命令。其中包括“ルート指定（交战）”、“ルート指定（移动优先）”以及“追迹”三项。

●1、ルート指定（交战）：指定所选择机体的移动路线，在雷达中捕捉到敌军目标时会以战斗为最优先选择，消灭敌军目标或丢失目标后继续按照移动路线移动。

●2、ルート指定（移动优先）：指定所选择机体的移动路线，在移动中会自动将战术设定为“交战回避”而不进行战斗，以移动为最优先选择。

●3、追迹：指定所选择机体向特定敌军目标的追迹移动，但是在己方部队未从雷达中捕捉到敌军目标时无法执行此项命令。

二、战术——所选择机体与战术相关的指示命令。其中包括“接近战”、“射击战”、“防御战”、“临机应变”、“突击”、“索敌”、“サポート”以及“交战回避”这八项。

●1、接近战：指定此战术后，所选择的机体将主动接近敌军目标并使用格斗武器与敌军目标展开白兵战，同时发挥所选择机体100%的攻击性能，但是防御性能仅仅为50%。

●2、射击战：指定此战术后，所选择的机体将使用射击武器或导弹与敌军目标展开中或远距离的射击战，同时发挥所选择机体100%的攻击性能，但是防御性能仅仅为50%。



●3、防御战：指定此战术后，所选择的机体将发挥100%的防御性能，但是攻击性能仅仅为50%，武器则根据与敌军目标的距离而选择，但是在战斗中会以防御为优先选择。

●4、临机应变：指定此战术后，所选择的机体将根据敌军目标的距离远近而选择不同的攻击方式，如果与敌军目标的距离很近就会自动使用格斗武器，如果与敌军目标的距离比较远则会选择使用射击武器。指定“临机应变”战术命令后所选择机体的攻击性能、防御性能都只会发挥75%。

●5、突击：这种战术是“接近战”的强化型战术命令，指定此战术后机体会接近敌军目标并使用攻击力最高的格斗兵器连续攻击敌军目标。虽然指定此战术后可以发挥出所选择机体150%的攻击性能，但是防御性能会降为0%，也就是无防备状态。

●6、索敌：指定此战术后，所选择机体的雷达、视界范围将大幅度提升，最利于搜索敌军目标的战术，但是在指定此战术后，所选择机体的攻击性能、防御性能都只能发挥60%。



●7、サポート：特殊战术命令，包括“囮”、“足止め”以及“装甲を削る”三项。

①、囮：这个战术是“交战回避”的强化型战术命令，指定此战术后会自动解除交战状态并可以按照指定路线移动。指定此战术后可以使用射程最远的武器狙击在视界范围内的敌军目标，并不断引诱敌军目标进入友军的攻击范围，适合在敌军炮火集中的场合引诱敌军目标并各个击破。

②、足止め：指定此战术后，在攻击命中敌军目标后可停止敌军目标的行动，但所选择机体的攻击性能仅能发挥出30%，防御性能发挥出75%。



③、装甲を削る：指定此战术后，在攻击命中敌军目标后可以削减敌军目标的装甲值使敌军防御性能低下，所选择机体的攻击性能仅能发挥出30%，防御性能发挥出75%。

●8、交战回避：指定此战术后，所选择的机体将自动解除交战状态，以按指定路线移动或追迹为最优先选择。适合在无视接近的敌军目标而进行追击时使用。

三、アイテム——使用出击部队所携带的辅助道具。

四、必杀技——使用必杀技前要有至少一次的必杀技使用次数以及80%以上的EN残量，当必杀技启动后能量值积攒至顶点就可以使用了。必杀技的攻击力、攻击范围以及其他资料可以参照战前准备时的机体武器详细资料。

五、その他——指令中包括“撤退&交代”以及“オプション”两项。

●1、撤退&交代：在战场需要或所选择机体HP过低时选择此指令就可以与“出击待机”部队中的机体交换，交换登场的机体将出现在战场的起始地点。

●2、オプション：游戏的系统设定。

六、自动援护——选择此命令后所选择的机体会自动援护距离自己最近的己方机体，直到指定新的移动命令或战术之前会一直保持此状态。



↑指定战术时一定不要随便选择，依战场情况选择。



↑ν高达的必杀攻击范围大而且不会伤及友军，十分常用的必杀。



POINT 攻略流程指南

注：攻略部分中每关的“敌军配置”都是在不安排警戒机体的情况下的敌军全部敌人（含增援）。

第1话 机械神出击

●MAP：光子力研究所の平原
●胜利条件：敌战斗兽击破
●敌军配置：ダブラスM2×1、ガラダK7×1、アブドラU6×1



基本上还算做是序章的关卡，很多的命令还没有开放，己方登场的只有两部魔神，不过敌人也不是很多，其中アブドラU6会作为敌方援军从战场北部出现。本关的首要目的就是熟悉战斗系统，将敌人全灭后就可以过关了。

第2话 ガンダム集结

●MAP：北方のツンドラ森林
●胜利条件：发现敌MS并击破
●敌军配置：リーオー×4、ハイザック×3



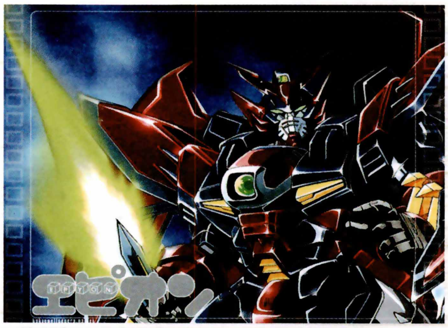
本关己方部队是RX－78－2、Z高达与ZZ高达，敌人配置的机体都是リーオー与ハイザック，虽然不是很强力的机体，但是比较分散。将初期配置的敌人全部消灭后会有部分援军从战场的北、西两侧出现。目标同样是敌全灭。

第3话 恐龙达の欢喜の时

●MAP：早乙女研究所附近の平原
●胜利条件：メガザウルス军团击破
●敌军配置：メガザウルス·ザイ×2、メガザウルス·サキ×1、メガザウルス·バド×1



本关登场的己方部队是高达Ez-8、飞翼高达改良特装型以及盖塔－1。初期敌人会向开始地点进攻，建议将敌人部队吸引到战场最南侧，因为将初期敌人全灭后メガザウルス·バド会作为敌军增援进入战场，这时的胜利条件也变更为“阻止メガザウルス·バド到达地图最北侧”，由于メガザウルス·バド的移动速度比较高，一定要在其出现后利用必杀一次将其击破。



第4话 异星人共斗

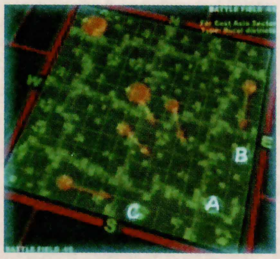
●MAP：市街地
●胜利条件：异星人部队击破
●敌军配置：ゼイ·ファー×5、マグナム×1、ガドン×1



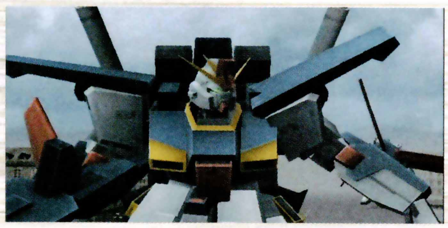
本关中登场的己方部队是断空我与电磁侠V，建议让两部机体从两条道路前进分散消灭敌人。将初期的敌人全灭后敌军的增援会从战场北侧登场。

第5话 4つの巨人

●MAP：第2新东京市郊外の田园地带
●胜利条件：妖魔帝国军团击破
●敌军配置：ドローメ×14、バストドン×1



本关登场的己方部队是EVA零号机·改、EVA初号机、EVA二号机以及勇者莱丁，本关敌人配置了14部ドローメ，不过这个东西HP低的可怜（在以往的SRW中也只是增加气力用的），绝对不会构成威胁。将初期的敌人全灭后敌军的援军登场，但同样是垃圾类的东西。



第6话 剑の鞘

●MAP：荒野
●胜利条件：机械兽、战斗兽军团击破
●敌军配置：アブドラU6×4、ハーキュリーズ×3、グラトニオス×2、ハリビューンV6×2、バトラーズ×4



本关是各个部队合流后的第一关，各种战斗命令也都是全部开放了，总算是进入正章，但是在战前准备中还有新的命令，不过在之后的两关中也会逐一开放。本关敌军所配置的机体都是机械兽或者战斗兽，全部属于皮糙肉厚的那种，尽量避免单机行动，以免被敌人包围。战场西北部的敌人比较集中，最好将周围的敌人清剿之后再去。在战场的东侧、北侧会不断出现敌军的增援。



第7话 赤い彗星の归还

●MAP：东南アジアの热带密林
●胜利条件：敌指挥官机2体击破
●敌军配置：ザクⅡ×17、グフカスタム×1、ザクⅡ（シャア用）×1



本关的首要目的是将爱娜驾驶的老虎改良特装型以及夏亚专用的扎古ⅡF型击破。战斗开始后沿两侧前进，进入密林的入口后会立刻出现敌军埋伏的敌机，不过全部都是旧式的扎古ⅡF，不难对付。在战场中央的位置夏亚（左侧）与爱娜（右侧）登场，但是第一次是无法将他们击坠的，当他们受到一定程度的伤害后就会撤退，之后要在战场最内侧的空旷处将二人的座机击破。另：本关出击时记得带上高达Ez−8，让希罗·阿曼达少尉与爱娜·撒哈连战斗的话会有特殊剧情发生。

第8话 光子力研究所の危机

●MAP：光子力研究所附近の平原
●胜利条件：机械兽军团侵攻阻止，防卫研究所
●敌军配置：ガラダK7×2、ダブラスM2×4、グラトニオス×3、ガンサー×3、ゼイ・ファー×6、ギル×1、マグナム×4



本关的任务比较麻烦，平时研究所的防御罩能量会不断减少，每当敌人突破战场防卫线时会一次减少很多，为了安全起见，建议战前在“处点防卫”中配置4部HP较高的机体，“出击部队”的机体则全部依靠回复道具，敌人的侵攻部队会从战场两侧展开侵攻，将出击部队分为两组防卫左右两侧，建议使用“突击”命令，虽然防御力会降低，但是可以确保在最短的时间内击破敌军的侵攻部队。将敌人的侵攻部队全部消灭后敌军的增援会出现在战场南侧的空旷地带，此时的胜利条件也变更为“击破异星人军团”。

第9话 操り人形

●MAP：北米西部砂漠
●胜利条件：OZ・モビルドール部队击破
●敌军配置：リーオー×8、ビルゴ×6、トールギス×1、バトラース×2、グラトニオス×2、ガンサー×2



本关的敌人比较分散，初期将山谷东部的敌人全部消灭后塞克斯会驾驶トールギス出现在战场北侧，如果本关有带飞翼改良特装型出击的话，用希罗·尤尔与塞克斯战斗会引发特殊剧情。当塞克斯受到一定程度的伤害后会向战场的西南部撤退，但是不要贸然追击，因为在那里有大量的敌人，还是谨慎些的好。将初期的敌人全部消灭后会发生剧情，敌军的斗兽出现，胜利也变更为“在限定时间内击破战斗兽军团”。

第10话 静止する街

●MAP：大阪北部の市街地
●胜利条件：メカザウルス军团击破
●敌军配置：メカザウルス・バド×3、メカザウルス・ヤバ×5、メカザウルス・サキ×6



本关最讨厌的就是敌人的新兵器，启动后会使己方队员一段时间内无法行动，如果在这段时间内被敌军目标击破也只能算是倒霉了，停止的时间大约在一分钟左右，之后就可以继续战斗了。需要注意的是本关中敌人的新兵器会发威两次，在第一次可以行动之后经过一段时间会发生剧情，一分钟后会再停止一次，在此之前一定要注意及时回复HP，如果HP太低的机体就干脆直接撤退，以免被击坠。再次行动后将敌人全灭就可以了。

第11话 使徒、出现

●MAP：市街地
●胜利条件：使徒歼灭
●敌军配置：サキエル×1、シャムシエル×1、ゼルエル×1



本关中三部EVA系的机体为固定待机。由于使徒拥有AT立场，受到攻击后HP削减的会相当缓慢，发现第3使徒后一拥而上群欧使徒，但是不要全部围上去用格斗，最好是找个皮糙肉厚的超级系机体到近处去吸引使徒的攻击，其他的机体使用射击武器攻击。当它的HP下降到三千余并不再减少的时候交代EVA系机体登场使用必杀将使徒击破。之后还要循序消灭第4使徒与第14使徒，方法与击破第3使徒相同。

第12话 魔界の王子

●MAP：ムトロポリス近郊
●胜利条件：时间内敌MS部队击破
●敌军配置：グフ×2、リオーメ×2、ガンダムエピン×1、ゲルググ×2、カマギラー×3、ガーダ×3、バストドン×3、巨大シャーキン×1



当行进到战场中央一带时塞克丝会驾驶恶魔高达登场，要作为优先消灭对象集中火力将他击破，如果这时使用希罗·尤尔（飞翼高达改良特装型）攻击他并将他击坠的话，可以引发希罗与塞克斯的特殊剧情。将敌军全部消灭后プリンス·シャーキン率敌军从战场北侧登场，胜利条件也变更为“プリンス·シャーキン击破”，虽然他带出的敌军目标不是很多，但还是要小心避免陷入敌军的包围之中。将プリンス·シャーキン击破后关卡结束。

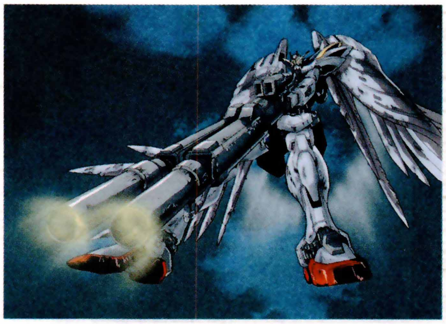


第13话 形なる悪梦

●MAP：砂漠
●胜利条件：アプサラス击破
●敌军配置：グフ×∞、ドム×∞、アプサラス×1

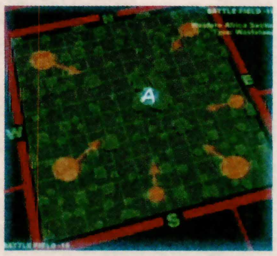


本观中的杂鱼无限出现，象征性地收拾几部就可以了，重点目标还是アプサラス。它会一直停留在战场的最南部，并且不断使用必杀攻击射程内的己方部队，发现后要集中火力在第一时间击破。如果用让希罗·阿曼达少尉（高达Ez-8）与アプサラス战斗并将之击坠的话会有特殊剧情发生。



第16话 确执の行方

●MAP：ダカール近郊
●胜利条件：限定时间内击倒ハマーン
●バウ×∞、ドライセン×∞、ゲルググ×∞、キュベレイ×1



本关的敌军又是无限增援，派两部机体牵制敌军的杂兵，余下的强力机体都去找哈曼的卡碧尼，发现后要在第一时间消灭，免得被源源不断的杂兵消耗掉过多的HP。

第14话 合流する力

●MAP：南原コネクション近郊
●胜利条件：敌侵攻阻止，ダンゲル将军击倒
●敌军配置：ゼイ·ファー×3、ガドン×4、ギル×4、グレートマグマ×1



本关的战前准备要多花些心思，将出击部队分别安置在三个地点，在A地点配置两部机体，在B点与C点的位置分别配置一部机体。关卡开始后让所有的出击部队平行地沿着三条通路向战场西侧前进，一面阻止敌军的侵攻一面缓慢前进，在进攻时一定要注意前进的速度，过快的话很可能会有漏网的敌机，如果让他们突破防卫线就大事不妙了。。确保南原コネクション的安全后前往战场尽头击破ダンゲル将军击倒。

第17话 剑の破片

●MAP：コンビナート地带
●胜利条件：击倒暗黑大将军
●ビルゴ×4、ハーキュリーズ×4、ガンサー×6、暗黑大将军×1、バトラズ×1、フラグメント×1



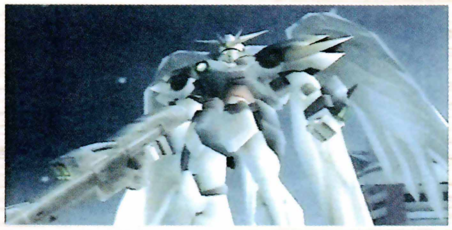
本关的敌人相当零散，而且BOSS级的角色有两个，先前往战场西南侧集中战斗力击破暗黑大将军，相比之下他算是比较容易对付的，将它击破之后前往战场东南侧寻找フラグメント，发现它后胜利条件也变更为“击破フラグメント”。对付フラグメント的方法要麻烦一些，先象征性的随便攻击几下再给个必杀，之后会出现两段剧情，第二段剧情之后就要连续用必杀攻击，直到击破它的防御场，之后攻击才会对其造成伤害。将フラグメント击破后结束本关任务。

第15话 暴走

●MAP：箱根山麓
●胜利条件：制止全部暴走的EVA
●敌军配置：EVA二号机×1、EVA初号机×1/EVA零号机·改×1



本关的任务是阻止三部暴走的EVA系机体，对付他们的方法是使他们的HP在1－2000之间，也就是说当它们的HP被削减的差不多的时候就不要用必杀攻击了，免得一个不留神完全击破。由于暴走的EVA系机体能力十分强悍，建议将全部机体配置在一点，集中全部火力逐个击破。

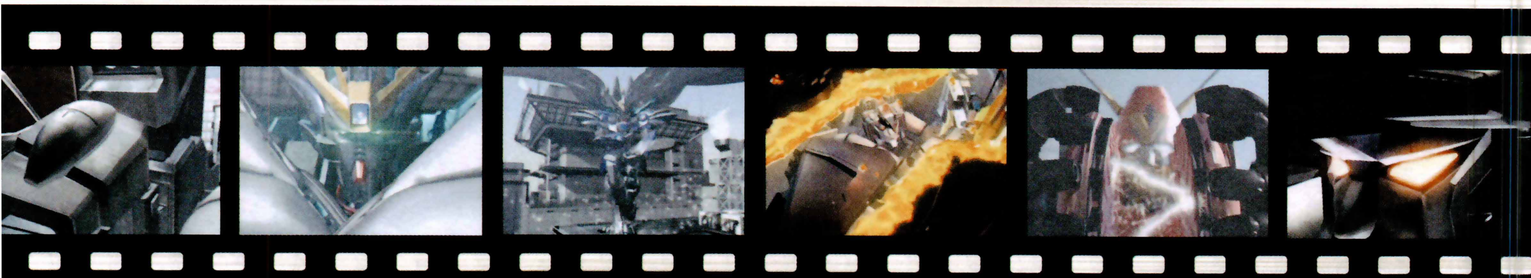


第18话 地球破坏命令

●MAP：荒野
●胜利条件：限定时间内峡谷突破
●ゼイ·ファー×∞、マグナム×∞、ギル×∞、シャピロ战斗メカ×1



又是敌军无限增援的一关，为了节省时间的话最好不理会杂鱼直接向山谷的最南侧前进，到达尽头后发现了シャピロ战斗メカ，战斗条件也会变更为シャピロ击破，如果觉得杂鱼太麻烦的话可以找两个机体守在稍微远一些的山谷中收拾追击的杂鱼。



第19话 坠ちる巨人

●MAP：旧市街地废墟
●胜利条件：限定时间内击破ティターンズ降下部队50机
●マラサイ×42、アッシマー×2、バイアラン×6



本关没有什么技巧可言，只是打就可以，惟一需要注意的就是多运用大范围攻击的必杀。

第20话 地球の光と影

●MAP：旧市街地废墟
●胜利条件：无敌战舰ダイ击破
●敌军配置：メカザウルス・ヤバ×14、メカザウルス・サキ×16、无敌战舰ダイ（舰桥）×1、无敌战舰ダイ（首）×2



无敌战舰ダイ位于战场的最西部，但是不要从火力集中正面进攻，建议从两侧连续使用必杀攻击，杂鱼如果觉得麻烦的话最好还是找两部机体去牵制它们。

第21话 死の翼

●MAP：ソーディアン巨大构造物内部
●胜利条件：EVA量产机与ジ・O击破
●敌军配置：ジ・O×1、EVA量产机×9



本关是十分艰苦的一关，ジ・O位于战场北部正中，开始后集中火力优先将其击破，EVA量产机也算是比较讨厌，每次HP归零都会回复满，也就是说20000HP的EVA量产机要打18部。建议找个地形比较复杂的地方，4部机体准备必杀，余下一部速度较高的机体去吸引EVA量产机，然后一起用必杀群欧，总之就是要一部一部的收拾 。

最终话 最后に立つ者

●MAP：ソーディアン巨大构造物内部
●胜利条件：击破ソーディアンズ・ガード
●敌军配置：ソーディアンズダガー×5、ソーディアンズガード×1



建议在出击队伍中配置上阿姆罗的ν高达，两个必杀下去ソーディアンズダガー清洁溜溜，之后再慢慢炮制ソーディアンズガード。

明人的攻略日志

11月10日 星期一 晴

《戒指王～老大回来了》的攻略顺利完成，接下来的目标就是《超级机器人大战～SC》，经过了一整天的摸索之后突然发现，其实这个游戏做得还是满不错的，游戏的平衡性把握得恰到好处，战场也是魄力十足，遂推荐总帅、AKIRA大人与星尘君都去打这个游戏，结果总帅的工作太多，完全没有时间，AKIRA大人的盘基本上呈不读状，而星尘君则是因为我打攻略用的盘是他的……总之，到最后都还是只有自己在打。

11月11日 星期二 晴



又花掉了整整一个上午把游戏的系统部分以及战斗指令部分研究了个底儿透（老北京土语，就是“非常彻底”的意思），发觉“眼镜”在这个实验性作品上面下的工夫还真是不小，单是从战术指令这部分就可以看出来。各种战场情况对应着不同的战术指令，要求玩家不再是傻傻地去与敌人拼命，更要随时注意战场的变化以指定不同的战术，不过也许是为了照顾反应比较慢的玩家，在开启命令菜单时游戏会停止进行，这样就可以有充足的时间去仔细选择战术。

傍晚的时候，攻略进行到了第九话，虽然之前没有什么十分困难的关卡，但游戏整体的难度确实不低，最主要的原因是在一关中受到伤害的机体过关后仅仅能回复最大HP的10%，如果进行修理的话，这部机体在本关就无法出击，这样一来如果要想集中培养几名强力机师的话在战场上就要大量使用辅助道具回复HP，但是开发道具又要花钱，花掉钱后又无法改造，无法改造的话……果然又绕了回来，总之这个游戏的难度不低就是了。

11月12日 星期三 晴

攻略进行的不甚顺利，基本上大部分的时间都被卡在了第十五话，暴走的EVA系机体实在是太恐怖了，攻击力、速度高的吓人，拼死拼活了大半天才找到收拾这三个东西的诀窍，其实重点还是要把所有出击机体安置在一点进行集中攻击…不过花掉了这么多时间才发现窍门，看来有空真要去检查一下自己的智商了。晚上因为某种原因AKIRA大人要请客去吃火锅，JEDI自称知晓一家火锅店的料理超级美味，且价格公道，童叟无欺。起先众人都是抱怀疑态度，因为JEDI认为的好地方通常皆乃是怪奇之地，去到之后方知果真如此，不但是料理美味，而且价格十分便宜——好大盘的肥牛只要8元人民币！但是之后却受到了极大的打击，因为火锅的汤底用的是牛奶，其实要是放在人类的角度来看的话也不会在意这许多东西，但偏偏是一群小动物坐在这张桌子旁，瞬间众人的大脑中便出现了一幅奶牛泡在装满牛奶的浴缸中洗澡的景象……这牛也真是够可怜的，自己的奶挤出来去做火锅汤底不说，自己还要被做掉更被丢到自己的奶中去煮来食用，唉，弄不好这点火的燃料用的都是牛油。可怜，可怜……

11月13日 星期四晴

今天下午完成了游戏的一周目，怎么也没有想到这个游戏只有22话，一种还没有打过瘾敌人就已经缴械投降了的感觉，而且总BOSS实在是太不够看了，相比之下前一关的EVA量产机更棘手一些。为了保险起见，还是准备进行二周目，不过穿版之后新出现的[HARD MODE]实在是没有什么信心挑战，还是从标准模式开始吧。

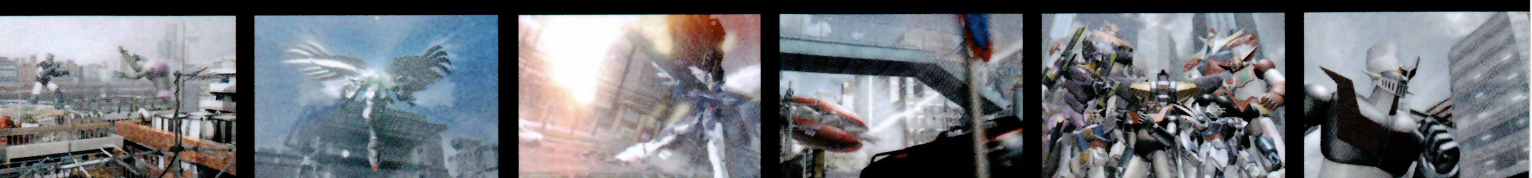
11月14日 星期五晴

经过一周目的磨练之后二周目的游戏进行得比较轻松，到中午的时候已经穿版，然后再花一个下午的时间把他写出来就万事OK了，结果一个下午却都是陪着小编众恶搞度过的，又要来一个通宵了……

深夜一时许，趁着休息的时候上Q转了一圈，并听一个熟识的网友详细阐述了他的人生观与游戏观，最后确定，这也是头绝不输给小编众的小动物……—_—

11月15日 星期六 晴

最早到编辑部的星尘君把我从梦中摇醒，起来后迷迷糊糊地拿着红酒和自动笔准备去刷牙，后被星尘君制止……



マリオ&ルイージRPG



马里奥与路易RPG

GBA	厂商：任天堂	发售日：2003.11.21
	类型：A·RPG　价格：4800日元	其他：——

■文/GOKUMINE

碧奇公主在王宫内接见前来献贡品的二位使者，但是当把贡品抬到碧奇公主面前的时候箱子突然打开，并把毒雾喷到碧奇公主的脸上，同时两个假冒的使者变身后逃离王宫。马里奥和路易这时正在家里悠闲的休息，小蘑菇急急忙忙跑来询问正在晒衣服的路易后跑到屋子里寻找马里奥。来到浴室，果然在里面找到了马里奥，原来在洗蒸汽浴。马里奥出来后看见被热晕的小蘑菇就知道碧奇肯定出事了，急忙奔向王宫。来到这里后果然没有错，由于毒雾的作用，碧奇公主那优美的声线变得一出声就出炸弹，看来这样后果不堪设想，就连库巴也来帮忙了（现在的公主他也难下手啊）。逃出王宫以后一直往上就可以找到路易，上面有一个带"S"标记的书，顶一下就可以存档了。接着往上就可以得到小蘑菇送来的提箱，





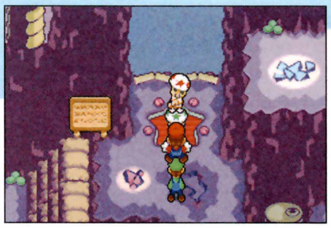
有了这个就可以随时查看自己的状态了。来到最上面，库巴已经把飞行船准备好了，跳上去以后路易居然冲马里奥挥手告别，这家伙真是的，在库巴军团的帮助下，飞船升空的同时把路易抓到了船上。

上来以后，去右面。看见那里有拍照片的，而现在自己也没有相片，那就照吧，照相的时候通过四个方向键控制人物的表情，马里奥好了以后换路易，按暂停键切换。照相好了以后从右面上楼，来到楼上会被乌龟挡住，调查右面的木筒进行第一场战斗，这里那乌龟会为我们讲解。马里奥和路易分别使用A和B键控制，当怪物过来袭击的时候跳起来躲避。打掉第二个木桶以后看见一个乌龟在抓小怪，他会让我们帮忙，这回要对付2个敌人，胜利以后就可以上楼了。在楼上先存个档，然后在左面有个"叹号"的箱子，顶了以后就会来到飞船上部见到库巴了。

来到上面以后，路易依然还是吊在空中，不过前来袭击的敌人倒是让路易看个正着--正是那两个袭击碧奇公主的家伙。接着他会让自己的部下袭击飞船，库巴开始就被轻易地打倒了。进入战斗后对手的第一形态要躲他的飞弹即可，第二形态的时候要躲他的身体攻击。注意当我方马里奥或者路易被击倒以后另一个人就会去救助，起跳的时候路易起跳要慢一些，记得提前按。经过一番战斗以后，那家伙再次召唤回飞行器，并把飞船击沉。马里奥和路易也像陨星一般的坠落了。下来以后靠左一点有个记忆点，之后到左面的城楼里面要过一个跳绳的MINI 游戏，注意对手并不只是会把绳子往左右拉，有时候还会往上下拉的，只要任何一人3次失败就要重新开始。通过以后还会得到一张地图，往下走的时候可以看见地上有刺挡着，需要两个人一起跳才能过去。到了下面后在一个大炮的炮管中见到了卡在里面的库巴，这里的BOSS会和我们要钱，开始取走100块，然后告诉还要再去收集100块才可以，同时打开右边的桥。

来到刚打开的地方后发现这里有很多高处的宝物现在还无法取得，来到右边，看到中间的柱子上有宝物，这里需要跳到右上的黄色台子上，然后A、B交替按（同时还要按方向）跳到对面。回来后从高出跳到右面的桥那里。过去后站到黄色星的地方就会出来两个家伙交我们新的动作--高跳和飞行。学好了以后要先去到达高台子上的旗子处，其实就是个练习，好了以后就可以往下走了。这里就是要验证刚才那新技能的使用了，需要跳到右上面后飞到左面的高台上就能过去。过来后那两个教我们技能的家伙再次出现，这回教我们的是必杀技。过了左面的桥以后飞到右面的高地上以后就可以返回BOSS那里了（其中一个台子要斜着飞）。战斗的时候当BOSS大笑后扔出的铁球不要跳，只要原地不动即可。干掉BOSS后库巴被一炮打了出去。

穿过山洞以后来到新的地方，刚过桥就追来3个士兵打扮的家伙，好像还认错人了。说明自己的身份后他们就会离开了。来到新的村子以后一直往左走到尽头可以看见这里的桥梁还在施工中，退回一个场景然后直接跳下来左面就会遇到击沉飞行船的那个家伙，他会用石头挡住我们的路，现在就要寻找破石的办法了。返回上面施工桥梁那里的房子，里面的两个人让我们寻找矿石打造锤子。退出来以后到穿过右面的山洞后过桥看见有一个水池。让马里奥站上去，他就会因为喝水身体变大。水喝完了以后往下来看见一个风扇，站到风扇那里，让路易跳到马里奥身上把水压出来，然后风扇就会转动同时得到一枚金币。返回村子入口的那里，从那里下来进入山洞取宝物，在村子里转转找人对话再返回修桥的那里就会发现桥已经修好了。过桥以后先爬上左面的山，到顶层后飞到右面过去后可以看见在山顶有龙卷风出现，这里就要通过飞入龙卷风后加速一口气冲到对面。爬上楼梯后看见右面距离太长飞不过去，上面有一个水池和一个着火的石像，看来





一定要用这个了，不过现在水池里没有水。先到左面来，这里果然也有同样的东西，先喝水再把火喷灭就会出现龙卷风，乘风就可以飞到对面的山上了。接着的地形要把左右两面的石像全部喷灭掉，然后利用这两个龙卷风就可以到达对岸了。那里有一个叹号的方块，顶下后下面的那个没有水的水池就流水了。回去灭火就可以到右面了。来到右面在中间和黄色的鸟对话即可进入BOSS战，不过在打之前要在30秒内收集10个光球，同时还不能在柱子上掉下来，完成这个任务后才有资格和BOSS打，BOSS战的时候注意要先把柱子打掉再攻击BOSS，不然他会躲到柱子下面。干掉后就有新的道路出现了。

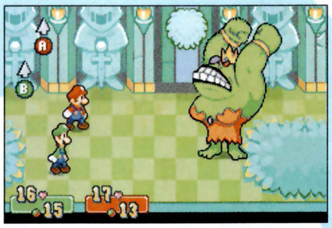
来到上面后先顶下叹号的方块，接着到右面再往左飞，到水池前的最后一个阶梯有障碍挡着，需要斜着跳或者飞的时候变换方向，喝水以后从右面下来灭火。上去后有个移动的龙卷风，这里只要能飞进去就可以到对面，不过再上面一层的就不好弄了。由于距离相当的远，因此在进入后要和龙卷风保持一定距离往右飞，当力



量快没的时候再飞入龙卷风直到到达对面。接了对面就好过了，一直走到山顶后，这个地方的BOSS就在那里，山顶的湖中心，另外山顶上还有一个望远镜可以玩。在湖中心找到矿石只要一踢，当鸟飞走以后它下面的蛋就会孵化出一只龙，不过刚才那只鸟却被先打飞了。进入BOSS战以后，首先要把它踩得变矮，不然他的攻击无法回避，当它吐石头后要先打石头。胜利后那龙居然变成了人，原来这个家伙被诅咒了才会变成那样子。不管怎么说任务也完成了，临走的时候得到黄色玫瑰。回到村子去找制造锤子的夫妻，他们已经把矿石打造成了锤子。拿着锤子去开石像吧。打开路以后往下一路开石，路口那个着火的石头需要浇灭才可以打。开关就在右面，用锤子敲下就有水了。值得注意的是如果让队伍后面的人用锤子砸前面的人就会有很有意思的事情出现。喝水以后用锤子敲马里奥水会以水球的方式飞出去。

通过后来到矿井，和里面躺椅上的老爷爷对话就可以乘坐矿车到对岸





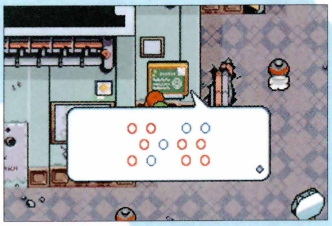
了，不过这里是个MINI游戏，马里奥用手电照亮，路易要收集宝石。电池可以增加手电的电力，绿色和红色的是宝石要收集10个才可以过关。出了矿洞后刚过小桥，那对锤子夫妇就会追上我们教我们使用锤子攻击（这里的敌人背上有刺，因此只能用锤子打，敌人冲过来时也可以用锤子打回去）。

等他们走了以后先往上去把砖块都顶了，然后到地图显示的城堡。路上遇到的敌人就要用锤子打了，为了熟悉最好先找点敌人练习一下。通过护城河的桥来到中间的城堡，到这里以后发现这里已经只剩下是一片残骸了，所有的建筑都遭到损毁。和门卫对话后出示黄色玫瑰进入城堡，在左面看见一个受伤的人，调查后掉进陷阱来到下水道。这里要把下水管道破的地方堵上，新的道路才能出来，第一处完了以后进门，这里唯一一个破管道要是砸下会掉下敌人。在这个的左面开截门（利用飞行时的旋转），接着上后先去左面的房间开截门，打木塞，按照上下上下的顺序敲即可成功。跳上平台后打开最里面的截门外面的那个管道才会有水（提前开一下掉乌龟）。开门后上去，砸下木塞两个门都开了，其中中间的那里出来两人告诉现在城堡里的那人是假冒的。进入监狱里面有很多的道具，然后从右面的小门一直到最上面，见到那两个家伙，他们逃跑后就要开始BOSS战了。对付BOSS要先打掉她的手，然后再攻击头。不过当她靠近我们以后最好有一个人攻击她头把她砸回去，当她失去一个胳膊以后尽快打掉另一个，不然一定回合后她就会复原，最好两个尽量在1-2回合同时干掉。当她吐豆子的时候不要踩，踩了就会变成她的部下。胜利后得到新的道具，在出城堡时得到一个防具。临走以前顺便在商店买点道具和装备吧。从来的左面出城，往下过小桥后一直走到左下侧，那里需要从高处飞到对面，对面有两个守卫，当出示刚才得到的道具后门卫就会把门打开。接着一直走到尽头就可以看见一个房子，这里就是本次要来的地方。

首先在里面可以看见有很多的酒桶，大家需要通过酒桶绕到左面，当出来的时候路易居然不见了，换成一个奇怪的家伙，追过去以后居然库巴也到这里了，而且又继续唱那百年的对头戏，看来合作到此为止了。战斗的时候注意先干掉小个子的家伙，他会偷我们的回复蘑菇。当他们失败并逃跑后追过去，推倒着的木桶就会出来两个老人，对话以后再去找那两个老人就能教给我们新的招数，马里奥被锤子砸后会变小，路易会砸到地下。学好了以后接受考验到右面的房间，把马里奥变小直接去取红杯子，路易砸到地下后移动到里面打开墙上的开关取绿杯子，好了以后就可以出师了。出来之后一直往左，跳下去以后利用路易从地下钻过去开门，上去以后打开两块石头，马里奥变小以后进去，接着下一个地方把路易砸到地下，然后移动到木桶下面，再站到机关上就可以把火反弹回去，顺利通过。分支右面有不少的好东西，取好了走左面，走到下面的高台上，在最角落站好，利用斜飞到有木桶的地方，把路易敲到地下后把桶弄下来，走到机关那里切换L键就会出现一个跳到桶上面的功能，马里奥跳上去后就可以打到机关了。一直往上就可以到树精那里，倒要我们帮忙寻找3色种子，去左右都可以。先去左面。左面到左下角以后从左面的道下去，在里面有X标记的地方把路易砸下去然后钻出来，就可以把门打开了，在里面看见红色的种子，但是有毛毛虫挡着，它就是这里的BOSS　。把他踩进去以后当马里奥钻进去后他会出来并开打。打他的　时候需要把他的身体全部踩成黄色然后才能打头。干掉她以后得到红色种子，返回刚才那两条道路那里从右面下去会来到一个山洞。通过山洞以后就可以得到第二个种子，返回数精那里去右面取最后一个种子。右面往上走打开石头可以挖到不少道具，继续往右就是目的地了，需要利用马里奥和路易的配合才能完成（也就是说分开行动），使用暂停切换2个人。当最后一个门的时候利用路易从门下面钻过去，然后让马里奥尽量到下面门口，砸开关以后从旁边的跳台跳出来，然后冲刺和马里奥汇合。汇合后切换人物并把马里奥打小，钻到最后的种子那里。只有15秒，不成的话就多试几次吧。回到树精那里以后帮助他恢复后就会让出道路，库巴这时候也庆幸路通了，从躲着的树后面跑了出去，然后顺着路一直往上就见BOSS了。来到这里库巴和手下已经被人家抓了，不过BOSS也不会放过我们。打的时候只要注意用锤子就好，其他攻击基本无效，当他变小了以后那老家伙会给他回复体力。胜利后两兄弟被弄到地下，控制路易和马里奥汇合即可。接着两个顺水漂到中间的城堡里，桶里的红色液体灌了马里奥一肚子，挤出来后灌到国王嘴里，她的病就好了，原来是寄生虫在捣怪。

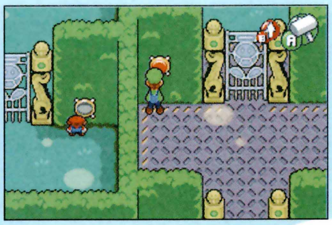


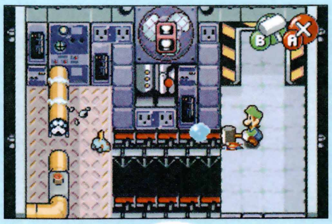
接着前往右下古城，来到这里以后一直往上走，不要管地上躺的人。一直到尽头顶右面的叹号，大厅左面有电的地方就会通，从那里进去，接着一直往上走，到头往左拐，走到看见能往上走的时候上去，一直走到通道尽头，看见很多的带圆点的人偶，按照门外的图把人偶的颜色敲打好就会射出光线，外面一扇门开了。从那里进去，走到尽头分别让马里奥和路易进入里面的小房间，敲墙壁的机关后出现叹号的砖，顶下进行MINI游戏。在规定时间取得30个金币即可过关。过关后下面的门也开了，让小马里奥进去，从墙上走到另一个房间中，打下机关取得另一个里面的木桶，踩桶大机



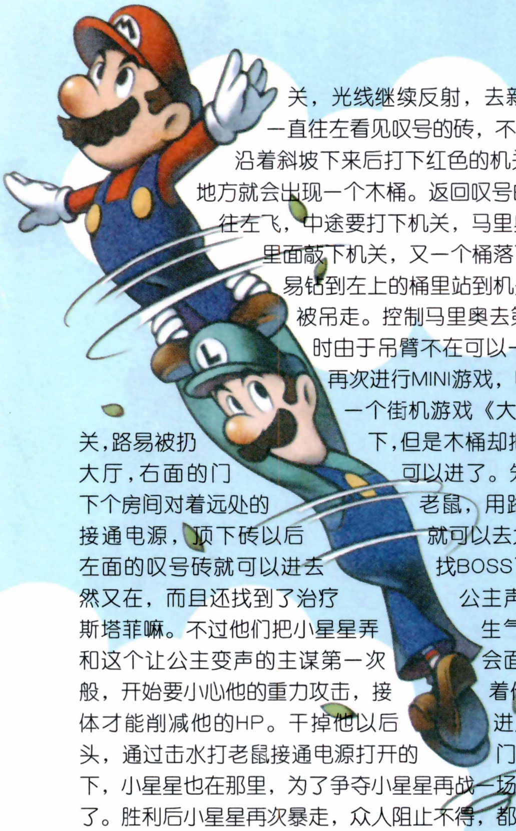








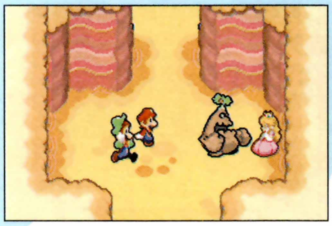


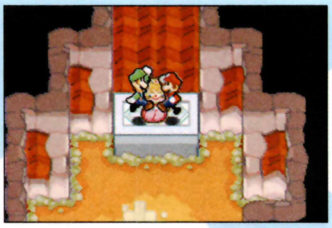


关，光线继续反射，去新开的门那里。进门以后一直往左看见叹号的砖，不过现在够不到。往上走，沿着斜坡下来后打下红色的机关，原先路过的有雕像的地方就会出现一个木桶。返回叹号的砖那里，跳上台子一直往左飞，中途要打下机关，马里奥变小钻进打开的洞，在里面敲下机关，又一个桶落下来，去木桶那里，让路易钻到左上的桶里站到机关上，打开电源以后路易被吊走。控制马里奥去第一次敲机关的地方，这时由于吊臂不在可以一直走到左面了。到头后再次进行MINI游戏，明摆着就是宫本大师的第一个街机游戏《大金刚》，跳到上面后打机关，路易被扔下，但是木桶却把叹号的砖顶上了，回到大厅，右面的门可以进了。先让马里奥喝水，然后到下个房间对着远处的老鼠，用路易敲打出水球撞击老鼠接通电源，顶下砖以后就可以去大厅上面的房间了，顶了左面的叹号砖就可以进去找BOSS了。在这里那两个家伙果然又在，而且还找到了治疗公主声音的幸运星，简直就是斯塔菲嘛。不过他们把小星星弄生气了，自找苦吃，接着就和这个让公主变声的主谋第一次会面了。这个家伙果然不一般，开始要小心他的重力攻击，接着他还会分身，只要打中正体才能削减他的HP。干掉他以后进入左上的门，一直走到尽头，通过击水打老鼠接通电源打开的门里面见到了库巴和他的手下，小星星也在那里，为了争夺小星星再战一场，因为以前打过了就不说了。胜利后小星星再次暴走，众人阻止不得，都被甩了出去，马里奥两兄弟也被甩到了小岛上。

往上走一共两条路，在左面尽头，让路易钻过去可以得到放电的能力，出来的时候对蓝色的球放电打开门。右面返回掉落的地方，分别把右面的建筑点火和放电。出来通道后就可以到海底了，进入海底以后要想上来就要按住方向同时压下AB键。第一个路障点火过，过去后另一个都是刺的地方先飞到左上角，然后AB同时不断连续按游到下面。接着来到一个门那里，对水母放电打开门一直游到对面，进去后左面墙上敲击机关，然后按照顺序点火。沿着路走就可以出来了。出来以后前往地图中有标记的地方，同时我们也可以看见库巴也被那家伙给控制了。

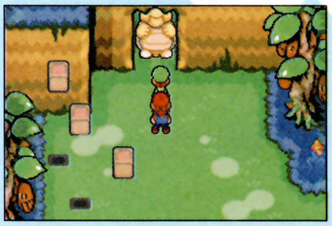
来到这里后先把两边的灯通电，桥就放下来了，一直往下走来到飞机





跑道上以后碰到食人花，先帮忙干掉。要想干掉就要先用水浇，然后让路易放电才能除掉，每消灭一个中间的巨蛋就会多一条裂痕。全部干掉后，巨蛋就会出来一个大的食人花，BOSS战开始。胜利后飞机顺利降落，没想到碧奇公主居然来了，而且声音也恢复了……真是让人难以琢磨。原来公主当时已经躲了起来，被诅咒的也不是真正的公主，真是的看来白忙活了。来到王宫，和公主对话后前往新的地点吧，在地图的右上方。把门打开以后沿着路一直来到一个山洞里，在这里对锤子进行升级，之后打开右面的岩石在里面打石碑可以得到一个卷轴。回到开始开门的地方，一直往上打开石头，刚进去就被后面的碧奇公主追上，而且还亲自带路，到头来还是混了一个被抓的命运。赶紧追进去救回公主，有了前面的教训就不要远离公主了，为了安全还是到前面替她开路吧。其中一个要先把高处的石头打掉，然后按下面的一个开关出现木桶，然后把木桶运过去开道。最后一处要通过高台飞到尽头顶叹号的砖，到达目的地后公主刚走又遇到敌人了，真是麻烦到家了，追过去BOSS战。

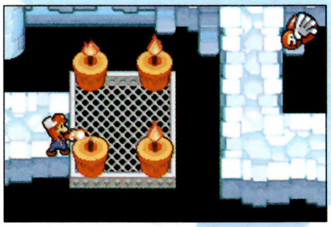
经过一番奋斗终于把公主送到了目的地，自己也在这里休整一下吧，换好装备后去这里的游戏店，就是有样子像GBA的房子，在里面玩游戏，取得200分就过关。过关以后得到一个绿蘑菇，马里奥拿起来就吃了，没想到是个毒蘑菇。为了救自己兄弟，这回只有靠路易了。不过突如其来的打击让路易也无法承受，应该说自己害怕，一直走到最下面的红色蘑菇的房子，和里面的法师对话，他就会对路易催眠，让他以为自己就是马里奥，这下子可以了。前往有旗帜的地方。出来以后，往下走来到低端，在左面倒着的那个石碑其实是个电梯，从那里上去。一路走下去，出了沙漠地带以后往下走，走到有水的地方以后一直往上打红色的石像，之后要把光球全部打到雕像上。注意红色的球不要打。全部完成以后打下机关进入山洞,在里面有一处要顶叹号砖跳浮台，浮台只能踩一下就往下落，来到一个有很多颜色平台的地方，先打蓝色的，跳上第二层以后打绿色的即可。到顶把红色的打下来，往下把绿的和蓝的都打下就可以跳到对面了。在最里面顶下叹号的砖以后，在30秒不被打上就可以取得药了，直接通过管道回到蘑菇城，返回来以后却不想被控制的库巴把公主抢走了，救了马里奥以后就开始向库巴展开攻击吧，首先是收集碎片。





先去第一个碎片的地方，来到沙漠的沉船那里，来到沉船，刚发现碎片却被骷髅船员抢先一步拿走了。当在里面找到拿着碎片的船员以后退到中间的房间一直往上通过MINI游戏赢得通行证。游戏很简单，大家一看就明白。去找那拿碎片的家伙，他要我们帮忙把卡在墙里的人弄出来，和他们对话以后返回船长那里就会看见地板有个板子出现，敲打就会出来炸弹。人是救了，但是船也跟着冲进海里，碎片也跑了。一直追过去，往下漂的时候先飞到右上角点火把门打开，一直下来会被挡着，小马里奥点火后就可以走到陆地上了，来到陆地上一直往右走，一直来到洞穴内，在里面花点钱可以学习新的能力了。为了检验成果要通过上面的考验，幽灵用路易吸马里奥倒退着推，乌龟用火点路易撞。滚筒那里一个冲一个吸着走。学好了就可以去其他地方了，出去后一路往右，通过海底再次上到右面的陆





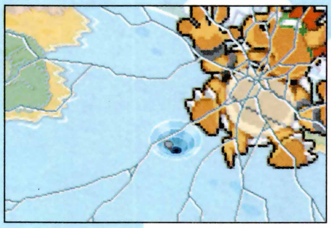
地，有气泡的地方使用飞可以冲到上面。下面的滚筒一个用吸一个用冲过去，一直到下面看见有个浮台，需要使用飞行能力把他移动到左面才能上去，来到上面的水边上去右面推幽灵像，然后返回左面往下走，看到一个叹号的砖，顶好了以后右面出现球和另一个叹号砖，10秒钟顶下砖右面就有路了，接着下一个地方需要顶3个砖才能出现路，好了以后推幽灵回去，在左面，来到海底后绕到右面的另一个出口推最后一个幽灵，回去就可以进行BOSS战了。得到第一个碎片，接着从左面进入管道前往下一个地方。

来到沙漠入口的右面，原来有个乌龟挡着的地方撞开，里面看见碎片，不过取不下。来到里面的屋子找最里面的那个人对话，他告诉你要找果实给耀西吃，然后就会生出蛋，按照地图找到全部果实回来。果实有的在四个花当中，把路易砸下去就可以得到。下面的一个碎片那里需要把衣服染成那人说的颜色，全部完成4件衣服以后可以得到一个碎片（染衣服第三件需要开始混合2种颜色再上花色，第四件要混合3个颜色后再一起上两个花色）。找了全部的果实以后回去找房间里那些没有精神的耀西，把果实给他们吃，把7个蛋交给外面的那个大叔，弄好招牌同时得到碎片。接着去找

最后一个碎片吧。来到左下，先穿过那个有木桶的房间，然后在森林里的左面撞开乌龟，穿过山洞来到碎片掉落的那里。往上现在有个没有壳的蜗牛拦着，从下面来到一个很多蜗牛的房间，花500块买张票后进去玩MINI游戏，也是个很经典的游戏翻版，赢了就能得到紫色的蜗牛外壳，回去把壳给那蜗牛，往上就见到了库巴的那个手下，一场争夺战又开始了。胜利后取得最后一个碎片，回到中间城堡后找到国王，碎片还原成下星星。

全部完成以后往上走，进入上面的山洞从城堡右面出去就一直往上(沙漠入口下面)，看见有个铁门后进去一直绕到尽头就到了，那里可以再次对锤子进行升级。之后到右面敲开石头得到另一个卷轴。接着从右面的沙滩一直往下看见一个通往海底的管道后打开那里的石头，对着地上的硬币孔把路易打成划板，一直冲到地图显示的地方。打开地上的岩石，来到冰城以后，一直往上走，点火后进入内部，在这里要使用火和电战斗比较好，存档后到入口左面，通过龙卷风以后得到两样道具。右面的房间内再次见到门口那人，继续追他。左面有个有裂痕的地方，用锤子可以打开，在里面通过滚筒后打开下面的门，进入后先从右面下去把火点了，再回来去上面那把墙打开取里面的道具（随意），回到外面的大锅那里，在蒸汽上使用飞行，出现龙卷风以后就可以飞过去了。接着走过去后再次见那人跑掉了，把路易砸地下后过门顶砖，分开行动。马里奥从新出来的门进去，一直走到有一个方块的地方，隔着墙还有一个一样的。换路易，走到马里奥的隔壁，两个人一同顶砖块，门开了以后换马里奥，左面顶出木桶，路易到木桶那里打开机关（不过要在路易在的情况下顶才能上去，要再顶一回）。把门打开以后两个人一同往上顶完，那人就出来了，这里进行一个MINI游戏，在25秒以内顶30个方块门就会打开。之后控制马里奥去上面点燃4个蜡烛后回来站到黄色的冰块上，要路易从下面顶，趁着冰升高的时候跳过去。两人共同顶好砖打开门后，下来把马里奥放到另一个叹号砖下面，控制路易，让顶砖掉下的木桶砸到路易身上。之后到上面的那个房间里压住机关反弹火，这样就可以汇合了。汇合以后走通路的右面返回有存档的房间，从那里跳上台子。到头后从右面继续追击那人，到尽头点上火返回上面制造龙卷风。回到龙卷风那里让马里奥喝水，用锤子把水打到龙卷风上，门开。来到左面的房间后沙锅内上台子，顶了砖后就要用火冲过去时间才够，过去后BOSS战。干掉BOSS后点上墙上没有火的柱子，出来后让路易和敌人见面，结果小星星被抢，一路追过去见到库巴和公主，不过马里奥却笑话他们抓错了，接着打扮成公主样子的路易出场，结果公主救了路易丢了。躲过袭击以后控制路易一直走到尽头，把机器通电后就可以夺回小星星了，接着跳伞。控制马里奥打开上面的石头后，走过去顶叹号砖，从新路往左走，尽头跳进管道里，点燃蜡烛后进门。看见被绑着的路易，救了路易以后再次进行BOSS战。胜利后回到中间的城堡，这里正在遭受轰炸，显然又是库巴一伙干的。和国王对话后去得到锤子的村庄，找那里的那只鸟，在它的帮助下来到最后的库巴城堡。



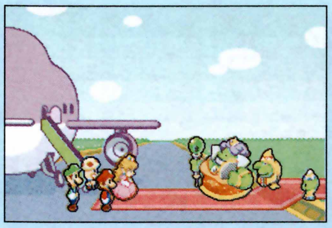








一开始进入后，库巴就会派数个手下等候我们。开始过台子的地方，需要靠飞才能过去，跳根本不成。过去后第一个BOSS，他会把我们转晕，方向操纵会改变。干掉后通过传送向下一个BOSS进发。第二个见到他以后，要连续跳到他那里，被打上就要重新开始。第三个使用分身，要打中正体才能战斗。出来后把火浇灭前往下一个，打通电源后里面有两棵植物，让马里奥喝水路易从后面放电即可过去，见到BOSS后要连续跳过他的攻击。出来后让马里奥变小打开路，进入后让路易到最里面房子打机关，开门后跳出来把马里奥变小继续打开机关。下一个要控制马里奥和路易一起顶那砖块，分开两个人要利用左面把一个人跳上去另一个不要让他上就可以了，这个BOSS的时候要在8回合内干掉才可以。下一个中途的石门要点两边的火，利用下面的木桶。来到BOSS那里要利用门把马里奥和路易分开，打这样就可以打到BOSS了，打章鱼很有意思的说，这个也要8回合干掉，而且还会分身，看自己实力了。下一个顶砖的地方利用马里奥的火冲过去时间就够了，过去后再次分开两人，利用下面的路易顶黄色砖控制马里奥前进，BOSS处要控制他把火点燃炸弹，8回合内干掉。干掉最后一个小BOSS终于要对付库巴了，做好心理准备吧。干掉库巴以后他会使诈把两人吃到肚子里，在肚子里就要和真正控制库巴的家伙打了。打的时候只有打他的心脏他才会真正的费血，打其他地方不管怎么打他都会复原，胜利后库巴就会恢复成本来的面貌。接着就可以从右面逃脱了，3分钟轻松就可以完成。剩下的就是看结局了。





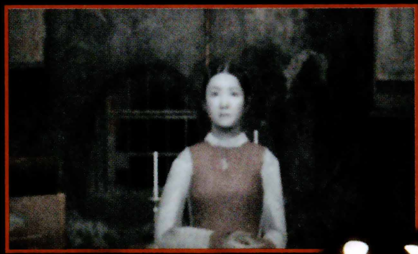
北京超时空游戏制作学校
面向全国开始招生



本校前身是“北京金硅视图科技有限公司”，专为国外公司加工动画、游戏，同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站(SUN、SGI)及图形制作软件用于教学(SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂，日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台)。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心，北京中关村信息产业基地，上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际，国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。本校应广大没时间直接来本校学习的游戏制作爱好者的要求开设的函授班已经开始招生。详情请登录网站www.cskgt.com.

宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础

招生电话：010—82896123，010—82896124，010—82896125
传真：010—82896127　　联系人：尹老师，段老师
报名地址：北京中关村，上地国际科技创业园　邮编：100085
E—mail：cskgt@cskgt.com


SIREN [尸人]

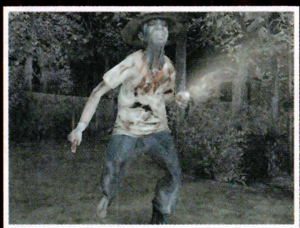
PS2	厂商：SCEI	发售日：2003.11.6	
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

作者：光明（LIGHT · SHINING）

POINT 系统要素

本作包括主角须田恭也在内共有多达21名角色登场，这些角色全部取材于现实生活中的演员动作和表情，表现手法非常真实。游戏中的角色或怪物都由实物特殊化妆再进行3D贴图加工而成，所以在图像上非常接近真实人物，尤其是面部表情和神态，或笑或哭，或因为变成尸人而扭曲，就算近距离地细看也都相当逼真。

本作采用了一个被称作「视界Jack」的有趣系统，玩家可利用此系统以敌人的视点观看周围环境，并藉此来研拟战略或了解敌人目前所在位置等各种信息情报，在游戏中，玩家利用此系统可掌握敌我位置同时了解敌人移动习惯及一些游戏中不易被发现的细部设定。捕捉到他人视点后会听见他们的呼吸声或奇怪的呻吟声，当敌人一步步接近自己时，那种紧张和恐怖的感觉通过这一系统可以完全传达给玩家。



POINT 关键词

黑暗——眼中所见的是无尽的黑暗，不见的也是黑暗。心中的黑暗吞噬着周围的一切。

赤色之海——血一样的赤红之海。是野兽的咆哮？不，是警报的声音！人们正一步步接近尸人……

警笛——从赤色之海方向传来警笛声。人们像被操纵似的慢慢向大海走去。那里像是正在进行由人转变尸人的仪式。从大海归来的人们就已经丧失了人类的灵魂……

尸人——向赤色之海行进的人们以尸人的姿态返回村子。尸人不再畏惧死亡，因为他们不会再死去……

异界——是可以通过他人的视点观察环境的世界。欲袭击自己正向这里凝视的是谁？来回徘徊似乎在寻找什么的又是谁？

幻视——在绝望下，村中的人们获得了一种盗用他人视界的能力。像捕捉电波一样，可以接收到他人视界里看到的影像。这种不可思议的能力或许是由于流入村子的赤色之水的力量所致。可以说，能够使用幻视的人们已在逐渐脱离人类。

以人的姿态存活——村中存活下来的人们都在为以人的姿态生存而逃跑、战斗、相互帮助。恐惧、救助、战斗、友情交织在一起贯穿始终。所有人都为了以人的姿态存活而挣扎、奋斗。

序幕

无尽的黑暗覆盖着整个村庄

羽生蛇村位于内陆，三面环山，是个拥有独特信仰、土著传统根深蒂固的村子。村里的人们生活在宁静中，就像拒绝和外界接触一样……

0:00 从赤色之海传来警报声，一个村庄消亡了。村庄被内陆本不存在的血海包围，逐渐坍塌、崩溃。在极端恐怖和混乱中，人们意识到的只有无尽的恐惧。

在从大海传来的警报声引诱下，人们都变成了尸人。

在精神和状况的双重压迫下，人数一个个减少。被警报声引诱而死的人们又再次构筑成新的群体，开始了类似人类社会的生活。取而代之的是——人变成尸人，村庄变成尸人村。

在被赤色之海所封闭的化作异界的村子，绝望的战斗开始了。

不要成为尸人！要活下来！要生存！

存活下来的人，正在为以人的姿态继续生存而奋斗。

这个村子、尸人、命运……一切的一切都无法逃避。

流程攻略

须田恭也
高校生/男/16岁



通过国际互联网了解到羽生蛇村的事，只身骑山地自行车来到村子。

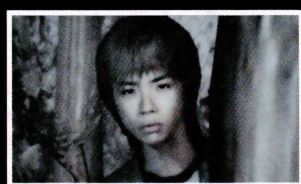
神代美耶子
女/14岁

神代家的谜之盲目美少女

八尾比沙子
修女/女/？岁

■上粗户/真鱼岩/前日23：00（一）

逃脱警察的追捕



▼开始后直行进入前方小屋

▼取得桌上放置的车钥匙和内侧小柜子上的「广报はに

ゅうだ」

▼出房间，打开车门，插入车钥匙，发动卡车引擎

▼发生事件（开车撞倒警察，出来察看，转身时遭警察起身枪击，掉落山崖），终了

●备注——进小屋取道具动作要快，避免被警察堵在屋内。

车钥匙	
入手	小屋桌上
作用	打开车门，发动引擎
广报はにゅうだ	
详细	登载有关きき酒大会的事
入手	小屋内侧的小柜子上
石田澈雄的警察手册	
详细	阶梯是巡查的最新版手册
入手	调查警察初始位置右侧
BANG—バン—	
详细	美滨奈保子的特集记事
入手	放置在卡车的助手席上

■村中心部

大字粗户/真鱼川岸边/初日2：00（二）

和「八尾比沙子」一道前往「刈割への道」

同行者：八尾比沙子　终了条件1



▼首先依照八尾的话做幻视练习

▼无视八尾“到我这里来”的提示，去左边的烟草店

▼小心不被尸人发现，在烟草店的电话旁取得「纳户の键」

▼取得「纳户の键」后，瞅准时机返回八尾所在场所

▼依照八尾的提示前进，到达巴士车站，先不要上房

▼在巴士站附近有「奇妙な图形の落书き」

▼登上巴士站后的小屋，进入内部小路，终了

●备注——1.一开始八尾教导须田做幻视模式基本练习，按L2键打开幻视模式后关闭，之后不理睬八尾上台阶去烟草店取钥匙

2.取钥匙回来后，八尾开始行动，跟随其后依照她的指示行动即可轻松过关

纳户の键	
条件	须田恭也第2日1时终了条件2CLEAR的必要行动
入手	烟草店公用电话旁
作用	打开田堀集落民家的纳户之门
奇妙な图形の落书き	
详细	描绘着26种奇异图形
入手	巴士站附近

寻找「手纸」（信）

同行者：八尾比沙子　　终了条件2

▼上阶梯右拐进六角家院内

▼登上仓库拾起信

给恩田理沙的信	
详细	美奈给理沙的信
入手	六角家院内的仓库上面



■棚田　刈割/切通/初日8：00（五）

和「神代美耶子」前往「田堀集落」

同行者：神代美耶子　终了条件1

▼首先，去篝火处寻找武器，篝火的标志是一缕轻烟

▼此处没有敌人可放心前进，到达篝火处拿取火钩

▼取得火钩后，先不去铁栅栏处，向北朝地图上方凸起部分前进

▼到达后，调查挡路的杂草，再将草除掉

▼除掉杂草后登上石岩，内部有一长满青苔的石碑

▼推倒石碑达成高远玲子第2日0时终了条件2的必要行动

▼接下来带领美耶子向铁栅栏行进，抵达后用火钩叩击铁栅栏3次将其破坏后通过

▼沿道路行进，到达通向教会的铁栅栏

▼让美那子在教会的铁栅栏前待机

▼须田1人前往废车处，取得附近掉落的「ドライバー」（螺丝刀）

▼之后带上美耶子前往田堀集落

●备注——1.拾取铁钩后向北行进有两条通路，选择左侧通路可避免与锄头尸人相遇。

2.之后打开幻视模式，观察在断桥和废车间徘徊的狙击手尸人的行动，在其视线刚好看不见的位置待机，待其转身去废车方向时快速通过到达石碑处，推倒石碑。返回时也同样。

3.穿过铁栅栏后会遇到两个尸人，带领美耶子避开或将其打倒

4.废车处把守严密，到达废车前要先观察尸人的行动，在狙击手尸人去断桥方向时上前取螺丝刀后迅速逃跑

5.脱出点处有一尸人把守，用铁钩将其击倒后带美耶子脱出

▼首先，由里侧门去纳户，使用以前取得的「纳户の键」开门

螺丝刀	
条件	须田恭也第2日1时的终了条件2CLEAR的必要行动
入手	废车前
作用	可打开田堀废屋后的断电器盖

找到「竹内の墓」

同行者：神代美耶子　　终了条件2

▼首先，以和终了条件1同样的方法到达教会铁栅栏处

▼接下来向水门行进，除去水门前的草木，关闭水门

▼关闭水门达成前田知子第2日6时终了条件2的必要行动

▼返回，由废仓库侧的小桥跳下

▼沿河道前进，上阶梯，尽头有竹内的墓

▼调查墓之前，先取得墓旁边的《竹内传书-神代家觉书-》

▼之后调查竹内的墓，终了

竹内传书-神代家觉书	
详细	书写着有关神代家创立之事
入手	竹内之墓旁边

■田堀　田堀/废屋中の间/第2日1：00

与「神代美耶子」由「废屋」脱出

同伴者：神代美耶子　终了条件1

▼首先，由里侧门去纳户，使用以前取得的「纳户の键」开门

▼进门后发生事件，达成四方田春海第2日15时终了条件2的必要行动

▼让美耶子在纳户中待机，须田1人探索废屋内部

▼前往风吕场（浴室），拔掉浴池的水栓，取得「机の键」

▼取得桌钥匙后，前往2层的下宿部屋，用「机の键」打开抽屉，取得「ニッパー」（钳子）

▼接下来去祭坛，使用钳子钳断缠绕其上的铁丝，开门

▼调查「祭坛の偶像」取得「赤绣びた键」（生锈的钥匙）

▼取钥匙后发生事件（一尸人破地板而出）

▼之后，由地板的窟窿到外面

▼出来后先去仓库，用钥匙开门取酒瓶

▼在红水池附近有月下奇人开放

▼去里侧，用在棚田取得的螺丝刀将断电器盖拆下，关闭断电器

▼击倒手枪尸人，脱出

机の键	
入手	将浴池里的水放掉后取得
作用	可打开2层下宿部屋中桌子的抽屉
ニッパー	
入手	2层下宿部屋的抽屉内
作用	可切断缠绕在祭坛周围的铁丝
赤绣びた键	
入手	再次调查祭坛后得到
作用	可打开废屋外的仓库之门
酒瓶	
条件	须田恭也 第2日7时终了条件2的必要行动
入手	废屋外的仓库内
祭坛の偶像	
详细	鱼神的象征
入手	用钳子打开祭坛后取得
月下奇人	
详细	只在深夜开放的花
入手	在外面积聚红水的场所旁边生长



发现「壁に刺さった镰」

同行者：神代美耶子　　终了条件2

▼首先，以和终了条件1相同的方法去2层取钳子

▼须田一人由地板的窟窿到外面，去「离れ」房间后面的断电器处

▼用在棚田处取得的螺丝刀将断电器的盖拆下，关闭断电器

▼「离れ」房间内的电灯熄灭，引出里面的尸人到断电器处察看

▼趁机进入「离れ」房间，发现刺入墙壁的镰刀，终了

●备注——关闭断电器后，须田可躲在断电器旁的铁桶后隐藏，之后蹲下移动将尸人打倒



竹内　多闻

民俗学者/男/34岁

安野依子

大学4年级学生/女/22岁

民俗学专业，竹内的学生





■大字波罗宿　大字波罗宿/耶边集落/初日2：00（三）

和「安野依子」一起前往「刈割への道」

同行者：安野依子　终了条件1

▼首先，熄灭手电，带领安野沿右手墙壁行至木桥前

▼到达后，在木桥前让安野待机

▼多闻一人去吉村家取收音机

▼取得收音机后，向水井方向行进

▼将井里的水桶提上来，放入收音机以吸引尸人注意力

▼趁尸人盯住水井之机，带领安野蹲身从其身后通过

▼向前直行，通过石桥，向刈割方向前进

▼先不要脱出，在出口前让安野待机，竹内1人去墓地

▼调查墓地的祠堂取得「巨石の欠片」

▼之后，和安野一起向刈割方向脱出

备注——1.让安野待机后，在木桥上开启幻视模式观察两个巡逻尸人的行动，找机会去吉村家取收音机

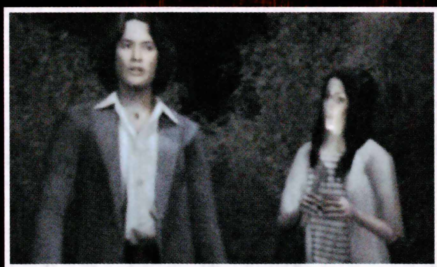
2.取得收音机后，再隐藏到隐蔽处观察井边尸人的行动，趁其离开时去井边

3.可以从窥视井内的尸人背后攻击将其打下井

收音机	
入手	吉村家中
作用	放入井中可吸引尸人的注意力
巨石の欠片	
详细	真鱼岩の欠片、别名「天降りの神石」
入手	调查墓地的祠堂
井户底の偶像	
详细	婴儿像
入手	在井边将水桶提上后，调查地面

在「火のみ橹上」听「校内放送」　　终了条件2

▼开始后先让安野待机，以和终了条件1相同的路线，行至水井处



▼打倒水井侧的巡逻尸人和「火のみ橹」侧的尸人

▼爬上屋顶，跳到对面屋顶打倒狙击尸人

▼下屋顶绕过或打倒手枪尸人爬上「火のみ橹」，终了

●备注——1.终了条件1中忘取的东西这里还可以取

2.弹数有限，尽量节省（对付木桥前的手枪尸人可从其身后悄然经过）

■蛭ノ家　蛭ノ家/水蛭子神社涌水/初日20：00

「头脑尸人」の击退　　终了条件1

▼先去神社，取得隔扇上的「水蛭子神社御神签」

▼将安野隐藏在适当场所，前往警车处

▼在警车上补充子弹后进入民家，取得「アトランティス创刊号」

▼进入石窟，取得「竹内多闻の研究ノート」

▼前往神社一带击毙头领尸人

手枪子弹	
入手	放在警车的助手席上
作用	可用手枪射击
水蛭子神社御神签	
详细	运势
入手	调查神社的隔扇，抽取签子
アトランティス创刊号	
详细	登载特集记事
入手	民家内部

竹内多闻の研究ノート	
详细	为什么海之民众的祭祀之神成为山之民的信仰
入手	调查石窟内

寻找「依子の落し物」。击退「头脑尸人」。

同行者：安野依子

▼首先，和终了条件1相同，行至小祠堂

▼到达小祠堂后，破坏祠堂的锁，打开门

▼其中有安野依子的学生证

▼之后打倒头脑尸人，终了

●备注——1.必须有此前牧野庆用「阳石の欠片」砸锁的事件，竹内才能用枪破坏锁

2.头脑尸人会不断逃跑，要打开幻视模式对其监测，追上后连发3枪即可解决

安野依子的学生证	
详细	城圣大学学生证，1981年6月25日出生
入手	破坏祠堂的锁，开门后取得

■蛇ノ首谷　蛇ノ首谷/返り桥/第2日10：00

打倒狙击手　　终了条件1

▼首先渡过吊桥，行至小祠堂处

▼在祠堂后面取得「ホース」（软管）

▼返回吊桥，在桥上洒汽油、点火

▼返回狙击手尸人所在的桥，将附近的手枪尸人先行击倒

▼观察狙击手的行动，接近后将其击倒

▼之后，狙击手会由废材处逃脱，要紧追不舍

▼追到桥上遇到另一手枪尸人阻挠，因此不要在桥附近开战

▼在废材处打倒狙击手，终了

ホース	
条件	竹内多闻第2日18时的终了条件2CLEAR的必要条件
入手	祠堂后面

回忆「志村晃」　终了条件2

▼在志村剧本的大字波罗宿让安野隐藏在川崎家的玄关是取写真的必要条件

▼取得写真后即可从安野那里得到志村晃的古旧写真

▼之后，以和终了条件1相同的方法打倒狙击手，终了

志村晃的古旧写真	
详细	志村和孩子时期的竹内的写真
入手	从安野那里自动获取

■宫田医院　宫田医院/第二病栋一层里口/第2日18：00

寻找「安野依子的痕　」　终了条件1

▼首先，由楼梯上2层去第一病栋最里侧的隔离室4

▼墙壁上有「入院患者の落书き」，床上的钥匙被链子锁锁住

▼由地图东北的楼梯下至1层

▼打开楼梯旁的房门下至地下，进机材室取「钳子」

▼返回隔离室，用钳子打开锁子链取得中庭钥匙

▼前往第二病栋1层地图西南的中庭
▼用中庭钥匙开门，中庭正中的人像处有向下的梯子
▼顺梯子下去，开门，和头脑尸人战斗
▼打倒后调查桌上的眼镜，终了

钳子	
入手	放置于地下的机材室
作用	将隔离室床上的链子锁钳开，取钥匙
去中庭的钥匙	
入手	最里侧隔离室的床上
作用	由第2病栋1层廊下进入中庭
入院患者の落书き	
详细	绘有无数只眼睛的图画
入手	调查最里侧隔离室的墙壁

寻找「アルバム」（相册）　终了条件2

▼在「蛇ノ首谷」取得「ホース」（软管）是必要条件
▼前往2层的男子トイレ，将软管接到自来水龙头上
▼由窗户的缝隙处垂下软管
▼前往1层的男子トイレ，将软管引入
▼再回到2层男子トイレ，打开水龙头放水
▼回1层男子トイレ取得通往2层第二病栋的钥匙
▼前往2层第二病栋，进入通路最里侧的院长室取得レコード针
▼进入相邻的资料室调查相册，终了

通往2层第二病栋的钥匙	
入手	使用软管在1层男子トイレ取得
作用	可进入2层第二病栋
レコード针	
条件	竹内多闻第3日3时终了条件2的必要行动
入手	调查放置于院长室的レコード

牧野　庆
牧师/男/27岁

作为羽生蛇村信仰中心的教会的牧师。

■村中心部 大字粗户/真鱼川岸边/初日5:00(四)

前往「刈割への道」　终了条件1

▼最初和须田的路线一样向右绕道去食堂
▼由食堂后门进入食堂，取得里侧门边矮柜上的
▼羽生蛇村役场报」
▼将门边冰柜的电源插头插上
▼离开食堂，进入石川家，房中有收录机和「挂け轴」
▼将收录机的号码调整到0705，听收录机播报随机号码
▼记住听到的号码（开锁密码），打开门边仓库的锁
▼在仓库中取得「手ぬぐい」（手巾）和「ロープ」（绳子）
▼返回食堂，在水池处把手巾浸湿
▼打开冰柜，将手巾放入冷冻库中
▼登上巴士车站旁边的小屋，向刈割方向行进

●备注——1.离开食堂后从镰刀尸人身后蹲身经过，避开路口尸人和石川家对面房上尸人的目光潜入石川家

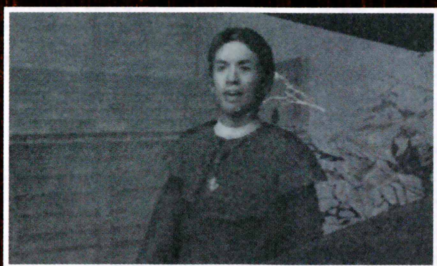
2.收录机播报的随机号码是日文1–9中的四个数字，近似汉语读音为1（一七）、2（尼）、3（三恩）、4（哟恩）、5（钩）、6（楼库）、7（那那）、8（哈七）、9（英文“Q”的读音）

手巾	
条件	放入冷冻库达成宫田司郎初日7：00时间的终了条件2
入手	石川家仓库中
作用	宫田行动时使用
ロープ	
条件	牧野庆第3日12:00时的终了条件2CLEAR的必要行动
入手	石川家仓库中
挂け轴	
详细	作者不明，制作年代不明
入手	石川家中的装饰物

取得「求导女のベール」　终了条件2

▼去食堂后门，拾起液化石油气旁的一斗缶
▼避开尸人的视线去石川家
▼趁2层的尸人转身敲击铁锤之际使用一斗缶登上石川家仓库
▼取得「求导女のベール（面纱）」，终了

一斗缶	
入手	食堂内的液化石油气旁
作用	为登上石川家仓库而使用的垫脚
求导女のベール	
入手	在石川家仓库侧面用一斗缶垫脚上仓库取得



■蛭ノ家　蛭ノ家/县道333号线/初日12:00(七)

前往「比良境への道」
同行者：前田知子　终了条件

▼带领知子直行前进，一路不停地跑到警车处
▼继续前进，跟随尸人身后步行，进入民家
▼在有电视机的场所停留会被发现，要进入里屋藏在L字墙壁后
▼再跟随尸人身后，登上地图最右面的阶梯
▼沿阶梯上行越过巨岩，将前田拉上
▼拾起祠堂旁的「阳石の欠片」，用其敲击祠堂的锁
▼敲击达成竹内多闻初日20：00时终了条件2CLEAR的必要行动
▼让前田隐藏在祠堂后，发现钥匙
▼发现钥匙达成前田知子初日17时2CLEAR的必要行动
▼当尸人转向下方路口时跳下，带领前田向水池方向移动
▼之后顺道路前进，在靠近出口处发生事件
▼前田被挟持，独自上路

●备注——1.经过警车后，可看见前方有两个尸人，一个把守路口，一个绕民家巡视。开启幻视模式找机会带领前田放慢脚步跟随巡逻的尸人身后进入民家。

2.待巡逻的尸人向房内窥视后离开时，再慢慢跟随其身后上台阶。

3.也可以不进民家跟随巡逻尸人绕房半圈上石阶。

4.脱出口附近有一狙击手把守，带领前田在其身后慢慢跳下、移动、爬上，拉前田上来时发生事件。

阳石の欠片	
条件	敲击祠堂达成竹内多闻初日20：00时终了条件2的必要行动
入手	祠堂旁
作用	用来敲击祠堂的锁
钥匙	
条件	前田知子初日17时终了条件2的必要行动
入手	让前田隐藏在祠堂后时发现



寻找「知子の落し物」。到达「比良境への道」
同行者：前田知子　终了条件2

▼以和终了条件1相同的方法，到达脱出点附近
▼发生前田被挟持事件后，脱出点和神社间出现一个新的尸人
▼尾随尸人来到神社，打开幻视模式
▼用幻视模式观察到尸人打开神社里侧门的拨号锁号码
▼等尸人离开后以同样号码打开里侧门，进入
▼在铁桶里取得前田知子的失落物「生徒手帐」
▼之后，向比良境方向进发，终了

前田知子の生徒手帐	
详细	被血染红的学生手帐
入手	神社里有拨号锁的房间的铁桶中



宫田　司郎
医师/男/27岁
宫田医院的院长

■蛇ノ首谷
蛇ノ首谷/初



日3：00（八）

从「蛇ノ首谷」脱出　终了条件1

▼拾起眼前的手电筒向祠堂行进，取得「テレホンカード」（电话卡）
▼去宫田的汽车处，打开皮箱取得「スパナ」（螺丝钳）和发炎筒
▼去公用电话处使用电话卡以吸引尸人的注意力，过桥
▼之后寻找机会下台阶，去桥下的古旧石碑处
▼推倒石碑达成高远玲子第2日0时的终了条件2
▼回到开始地点，前往废材处
▼将发炎筒放入废材中以吸引尸人的注意力
▼渡过吊桥，行至休憩所
▼到休憩所后取得「空のジェリ缶」（果酱罐）
▼此前，在休憩所所在的建筑物最下层有「テレビ番组企划书」
▼再返回宫田的汽车处，将汽油倒入空罐内
▼前往发电机处，启动发电机开「ストーブ」（电炉），吸引尸人注意力
▼之后从「蛇ノ首谷」脱出

●备注——1.开始后打开幻视模式观察巡山尸人的行动，避免与其相遇。

2.从被电话吸引的狙击尸人身后经过时要放慢脚步，距离远时再迅速跑过桥。

3.推倒石碑后先跟随巡桥尸人上行至桥西侧隐藏，再尾随狙击尸人向电话亭移动，过桥。

4.螺丝钳可用作武器。另一方法是从南面的桥突破，打倒沿途所有尸人，最后对付狙击手时可用先引诱再趁其上子弹之机冲上去解决的方法。

ラチェットスパナ（螺丝钳）	
入手	宫田的车车前盖下的皮箱内
作用	作为武器
发炎筒	
入手	宫田的车前盖下的皮箱内
作用	放入废材中以吸引尸人的注意力
空のジェム缶（果酱罐）	
入手	放置在休憩所
作用	可倒入汽油，启动发电机
电话卡	
详细	美浜奈保子的电话卡，用于吸引尸人的注意力
入手	调查祠堂后发现

寻找「ナースシューズ」　　终了条件2

▼开始后首先打开幻视模式观察在桥架下徘徊的尸人的行动
▼确定好尸人将「ナースシューズ」（护士鞋）藏在何处后再开始行动
▼到祠堂取电话卡，再去公用电话处使用
▼利用电话声吸引守护桥架的狙击尸人的注意力，通过桥
▼在草丛中找到「ナースシューズ」，终了

●备注——尸人藏鞋的地点不固定，所以开始后一定要用幻视模式观察确定好再行动。

ナースシューズ	
入手	被巡桥尸人隐藏在草丛中

■村中心部 大字粗户／バス停留所附近／初日7:00

和「恩田理沙」一起到达「川の上流」终了条件1

▼带领恩田行至食堂后门
▼让恩田待机，宫田一人到食堂旁的垃圾箱处取钉锤
▼打倒附近徘徊的两个普通尸人，取得六角家门前的羽生蛇村役场报
▼避开狙击手尸人的目光带领恩田行至六角家后门，让她进入房间
▼进入六角家内部达成须田恭也第2日20时终了条件2的必要行动
▼登上六角家院内的高台打倒狙击手尸人
▼让恩田出来，将她带到川边
▼让恩田待机，宫田一人去食堂打倒警官尸人
▼调查食堂内部墙壁得到羽生蛇荞麦
▼和恩田一道脱出

●备注——1.取得钉锤后立即换上，普通尸人两下就能解决

2.对付狙击手尸人，要趁其背向时登上高台将其击倒

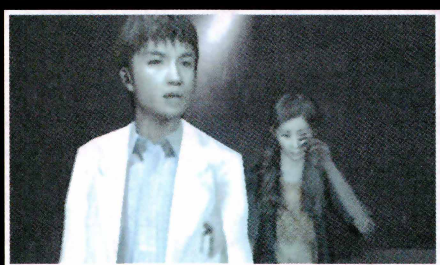
3.打开食堂大门，正在吃肉的警官尸人会停下来向外张望，先由门口经过吸引警官开枪，再趁其上子弹之机冲进去将其打倒

ネイルハンマー（钉锤）	
条件	牧野庆第3日16时终了条件2的必要行动
入手	调查食堂旁的垃圾箱
作用	作为武器
羽生蛇村役场报	
详细	昭和51年实施水门改修工事
入手	调查六角家的邮箱
羽生蛇荞麦	
详细	羽生蛇村特产
入手	调查食堂内的墙壁

寻找「手帐」

同行者：恩田理沙　　终了条件2

▼开始后让恩田原地待机，宫田一人由食堂后门进入食堂



▼打开冰柜取出冻手巾，将其搭放在水池旁的两个小柜子之间
▼将小柜子上的储钱罐放在冻手巾上
▼在冻手巾融化前尽快干掉食堂外的狙击手尸人等敌人
▼冻手巾融化，储钱罐自动摔碎，警官尸人离座察看
▼趁此间隙，由食堂正门进入取得须田恭也的学生手帐

●备注——此关有简之易行的方法，直接将储钱罐摔碎，待警官打开内侧门后吸引他开枪，再趁其上子弹之机进门将其解决

冻手巾	
入手	放置在食堂内的冰柜中
作用	引诱警官尸人
储金罐	
入手	冰柜斜对面
作用	引诱警官尸人
须田恭也的学生手册	
入手	警官尸人所趴的桌上

恩田　理沙

无职／女／21岁

■田堀　　田堀／废屋／初日4：00（九）



从「废屋」脱出　　终了条件1

▼在犬小屋里侧找到「サイレン小屋」的「予备键」
▼调查犬小屋内部得到风系（风筝线）
▼进入西侧的「离れ」房内，关上门
▼屋内桌子的抽屉里有「スケッチブックの切れ端」（写生纸片）
▼去废屋后面「ブレーカー」（电流断电器）处
▼合上断电器，进入「台所」（厨房）
▼调查右下的地板，掀开地板，发现古旧石碑
▼推倒石碑达成高远玲子第2日0时终了条件2的必要行动
▼用风筝线将电风扇和柜子缠绕起来，开启电风扇电源开关
▼出门后隐藏起来，狙击尸人会被厨房内的响声吸引进入厨房
▼趁此机会从田堀脱出

●备注——

开始后马上躲到犬小屋里侧，在开始地点停留会被巡逻的尸人发现

サイレン小屋的备用钥匙	
条件	牧野庆第3日16时终了条件2的必要行动
入手	犬小屋旁的杂草中
作用	打开サイレン小屋的门
写生纸片	
详细	绘制着其上有红色的花和マナ字架的徽章
入手	调查「离れ」屋内桌子的抽屉

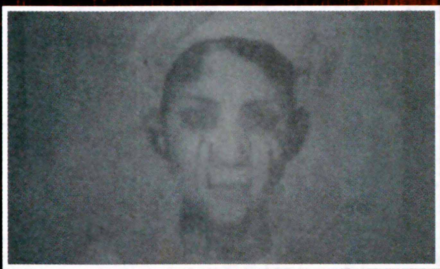
寻找「マナ字架」　终了条件2

▼上2层，调查阳台上的花盆，取得スコップ（小铲）

▼前往有红水积聚的场所附近寻找可调查的地方

▼找到后用小铲挖掘，得到「マナ字架のメダル」

マナ字架のメダル	
详细	以熏银制作的徽章,其上刻有“TAKE-UTHI”字样
入手	调查红色水积聚的场所附近



■宫田医院　宫田医院/第二病栋一　廊下/初日22：00

通知宫田和牧野——尸人侵入　终了条件1

▼开始后立即转身逃向2层

▼上楼后，由门缝挤进摆脱护士尸人的追捕

▼避开巡逻的蜘蛛尸人前往北面的第一病栋

▼进仓库调查轮椅取得「宫田医院历史年表」

▼下楼，按响非常警铃，终了

●备注——1.打开幻视模式可捕捉到宫田和牧野的视点，听到两人的长谈。

2.蜘蛛尸人对声音非常敏感，移动时要格外小心

3.1层储藏室内有伞，取得后迅速躲到门后可避开护士尸人的追捕

伞	
入手	贮藏库中
作用	威力很弱的武器
宫田医院历史年表	
详细	大正15年开业　昭和16年被认定为日军指定病院
入手	调查2层仓库内的轮椅

寻找「天使像」　终了条件2

▼开始后转身逃向2层，挤进门缝摆脱护士尸人的追捕

▼护士尸人会回1层巡视，跟随其后

▼待其行至101病房附近时，迅速接近拐角前的灭火器



▼在灭火器前喊叫吸引护士尸人过来

▼待其来到面前，使用灭火器

▼趁护士尸人暂时不能行动之机迅速进入101病房

▼调查病房内的床取得「天使のレリーフ」，终了

●备注——1.开始后也可迅速进入贮藏室躲在门后摆脱护士尸人

2.注意护士尸人巡视快到拐角时会突然回头

天使のレリーフ	
详细	其上刻有天使
入手	放置在101病房的床上

四方田　春海

学生/女

高远玲子的学生

■田堀　田堀/废屋内居间/第2日15：00

从「废屋」脱出　终了条件1

▼首先，打开幻视模式观察3个尸人的行动

▼当尸人分别前往トイレ、台所、2层子供部屋时出衣柜

▼调查眼前的桌台取得「桌袱台の落书」

▼趁尸人2切菜之机潜入台所取得食器架上的「赤い锭前の键」

▼上楼梯，进入2层的下宿部屋隐藏

▼待尸人3进入子供部屋，跟随她进入取得「ぬいぐるみ」（缝制玩具）

▼用「赤い锭前の键」打开寝室的门

▼由寝室到达阳台，跳下，出大门

▼刚走出几步即发生事件，一女尸人出现挡住去路

▼迅速逃跑，引女尸人离开大门再找机会由大门脱出

●备注——1.注意此处一旦被敌人抓住即会失败

2.尸人的巡回路线

尸人1…祭坛前→客间→トイレ→风吕场→祭坛……

尸人2…纳户前→居间电视机前→台所→玄关→纳户前……

尸人3…1层阶梯前→2层廊下→2层子供部屋→1层　段前……

3.出大门后可用先倒退再狂奔绕废屋一圈的方法避开女尸人，脱出

4.前田知子第2日/06：00调查铁栅栏附近的墓碑取得「ぬいぐるみ」之后，子供部屋中才出现「ぬいぐるみ」

赤い锭前の键	
入手	放置在台所的食器架上
作用	可以打开2层寝室的门
ぬいぐるみ	
条件	四方田春海第3日0时终了条件2的必要行动
入手	掉落在2层子供部屋的衣柜前

桌袱台の落书き	
详细	其上绘制着奇妙的图形
入手	调查居间的桌台后取得

寻找「ビーズ人形」　由「废屋」脱出　终了条件2

▼首先，以和终了条件1同样的方法进入寝室

▼进壁橱隐藏，得到「纳户の键」

▼前往1层的纳户房间

▼调查纳户中以前须田剧本发现的地板窟窿得到「ビーズ人形」

▼之后，以和终了条件1同样的方法从废屋脱出

纳户的钥匙	
入手	隐藏进2层寝室的壁橱中发现
作用	可打开1层的纳户房间
ビーズ人形	
入手	调查1层纳户中以前须田发现的地板窟窿后取得

高远　玲子

教师/女/29岁



■学校　羽生蛇村小学校折部分校/图书室/初日2:00（十）

和「四方田春海」一道从「学校」脱出

同行者：四方田春海　终了条件1

▼首先，带领春海出图书馆经过廊下前往5·6年教室

▼让春海在5·6年教室待机，单独返回，使图书室侧的非常警铃鸣响

▼避开被警铃吸引的尸人返回5·6年教室，带春海下楼至阶梯中段

▼寻找机会避开巡逻尸人进入3·4年教室，再迅速移动到1·2年教室，关好门

▼让春海隐藏到墙角的衣柜里，独自去职员室

▼进入职员室发生事件（春美来到职员室）

▼在职员室的桌上找到体育馆钥匙，春海拿出自己找到的四支蜡烛

▼职员室的黑板上有「合石岳远足の写真」

▼进入1·2年教室，在后门附近喊叫吸引手枪尸人过来

▼由前门穿过廊下进正对面的体育馆

▼下阶梯到地下取得铁钩，上阶梯后发生事件，与校长先生战斗

▼将校长打倒后，取得其身边掉落的「锭前の键」

▼用「锭前の键」打开体育馆门去救春美

▼春海不在职员室，去图书馆或女洗手间等处找到春美

▼3·4年教室廊下的墙壁上有四方田春海的图画

▼返回职员室，用铁钩撬开窗户，终了

●备注——1.用警铃将尸人吸引过来后，再由预备教室后门进前门出即可摆脱尸人

2.校长会不断复活穷追不舍，因此要找安全场所将其解决以避免受其夹击

体育馆的钥匙	
入手	职员室桌上
作用	打开通向体育馆的门

蜡烛	
条件	高远玲子第2日0时终了条件2的必要行动
入手	让春美隐藏在一层的衣柜里，前往职员室后发生事件取得

铁钩	
入手	放置于体育馆的地下
作用	作用武器；撬开职员室的窗户

锭前の键	
入手	打倒校长先生后从其身上掉落
作用	可打开被校长锁上的体育馆门

合石岳远足写真	
详细	校长和春海的写真
入手	调查职员室的黑板

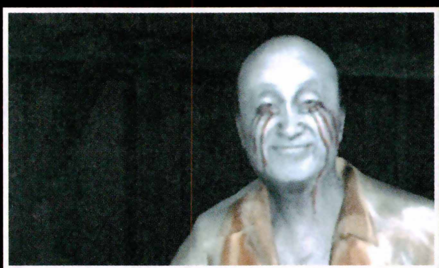
四方田春海的图画	
详细	绘有黑发少女和白犬的图画
入手	调查3·4年教室前廊下的墙壁

▼打开「体育馆非常口」内侧锁。和「四方田春海」从「学校」脱出　同行者：四方田春海　终了条件2

▼首先，以和终了条件1同样的方法去体育馆打倒校长

▼取得从校长身上掉落的「锭前の键」，前往体育馆2层

▼打开体育馆非常口内侧锁，之后找到春美带领她一起脱出



■棚田　　刈割/废仓库/初日23：00

带领四方田春海由「刈割」脱出

同行者：四方田春海　终了条件1

▼首先，取得废仓库中的「ライター」（打火机）

▼通过铁栅栏，调查旁边的墓碑，取得「圣歌集」

▼和春海一起，接近リアカー发生事件（躲进车的春美被尸人拉走）

▼按响车的喇叭，吸引尸人过来

▼调查车尾，释放汽油，用打火机点燃，终了

打火机	
入手	废仓库中的铁筒上

圣歌集	
详细	来访神之赋光的歌
入手	调查铁栅栏附近的墓碑

依照顺序点灯。带领四方田春海从「刈割」脱出

同行者：四方田春海　终了条件2

▼首先，取得废仓库里的打火机，让春海隐藏

▼最初点燃墓碑附近的灯笼D

▼接下来点燃通向教会的铁栅栏附近的灯笼A

▼再点燃废车附近的灯笼B

▼最后点燃长有苔藓的石碑附近的灯笼C，取得「天地救之传−木る传−」

▼此后采取和终了条件1同样的行动，终了

●备注——1.终了条件2的促发条件共有5个，一个不能少，非常繁琐

推倒4个石碑——

须田：初日8时10分24秒/越过C灯笼旁的杂草

志村：初日8时19分59秒/五号坑道深处

恩田：初日4时00分04秒/调查厨房的地板

宫田：初日3时31分17秒/南侧桥下

取得4个蜡烛——

让春美躲进1·2年级教室，玲子进入职员室，之后发生事件，春美跟来交给玲子4个蜡烛

2.点灯的顺序参照尸人拜灯顺序

天地救之传−木る传−	
详细	须田恭也第3日23时终了条件2的必要行动
入手	依照顺序D→A→B→C点灯后取得

志村　晃

猎人/男/70岁

目光敏锐、孤独生活的老人，因27年前羽生蛇村的地震引发的泥石流而失去了家人。

■合石岳　合石岳/三隅林道/初日8：00（六）

到达「比良境への道」　终了条件1

▼顺坑道前进，在快到出口的位置停下来，按L2键打开幻视模式

▼观察狙击尸人的行动，趁其视线偏离出口时，到出口位置将狙击尸人击倒

▼顺梯子下行至矿山事务所地下取得「カモシカ绘日记帐」

▼进入「サイレン小屋」取得「ワイヤーカッター」（钢丝钳）

▼进入东5号斜坑，调查扳道机，改变轨道

▼改变轨道达成美浜美保子初日19时间终了条件2的必要行动

▼继续前进，将墙壁上洞穴里的古旧石碑推倒

▼推倒石碑达成高远玲子第2日0时终了条件2的必要行动

▼进入东3号斜坑，对轨道车使用钢丝钳，之后启动

▼轨道车顺轨道行进，将管理小屋附近的狙击尸人撞倒

▼向管理小屋行进，在狙击尸人前方扳道机旁拾到门钥匙

▼使用门钥匙打开通向管理小屋的铁门

▼开门后，不去管理小屋，直接脱出

ワイヤーカッター（钢丝钳）	
入手	サイレン小屋内
作用	可将缠绕在轨道车上的铁丝钳断

门钥匙	
入手	用轨道车撞倒狙击手尸人后，从其身上掉落
作用	打开通向管理小屋的铁门的锁

カモシカ绘日记帐	
详细	7月5日看见奇异之光，明天去合石
入手	矿山事务所的地下

到达「道祖神の道」　终了条件2

▼首先，用和终了条件1同样的方法行至管理小屋

▼进入管理小屋，取得「朽ちた鹤嘴」和「开通纪念集合写真」

▼前往道祖神处，用鹤嘴破坏门锁，脱出

●备注——此关行动要迅速，发动轨道车后一气呵成。

朽ちた鹤嘴	
入手	管理小屋中
作用	打开道祖神前的门

开通纪念集合写真	
详细	集合写真中映出谜之发光体
入手	管理小屋中的桌子上

■大字波罗宿　大字波罗宿/火の见橹/初日16:00

和「安野依子」一起到达「蛭ノ冢への道」

同行者：安野依子　终了条件1

▼开始后立即端枪瞄准，将前后围攻安野的两个尸人击倒

▼去物置小屋取得「村人の日记」

▼从吉村家旁的香炉处击倒巡逻尸人和中岛家屋顶上的狙击尸人

▼和躲在吉村家的安野会合

▼由高谷家屋顶上击倒川崎家屋顶上的狙击尸人

▼调查高岛家前的邮箱取得「安野依子の绘叶书」

▼跳下河道，击倒石桥处隐藏的尸人

▼带领安野由石桥下的河道上桥，发生事件

▼事件终了后，以安野为诱饵，打倒狙击尸人

▼打倒后，向「蛭ノ冢」方向行进

村人日记	
入手	物置小屋中

安野依子绘叶书	
详细	写给双亲的信
入手	调查高谷家的邮箱后取得

1分55秒以内和安野依子一起到达「蛭ノ冢への道」

同行者：安野依子　终了条件2



▼首先，以和终了条件1同样的方法跑到吉村家和安野会合

▼经木桥到达石桥前，让安野作诱饵吸引狙击尸人的注意力

▼击倒狙击尸人，脱出

前田　知子

学生/女/14岁

中学2年生



■蛭ノ冢 蛭ノ冢/水蛭子神社/初日17:00

从「蛭ノ冢脱出 终了条件1

▼调查身后的矮桌，取得「水蛭子神社缘起」

▼出门推倒赛钱箱、摇响铃，躲到神社后面

▼静候一段时间，会有三个尸人被引诱过来拾钱

▼趁机绕到神社前下石阶进入警车，取得助手席上的「三隅日报」

▼按响警笛吸引尸人，躲在民家等处

▼手枪尸人先到警车处，之后会经民家向祠堂方向移动

▼趁机前往波罗宿方向

●备注——神社斜上方有一尸人巡视，行动时注意避开它的视线。

水蛭子神社缘起	
详细	记载着各种预示之事
入手	调查神社内后部取得
三隅日报	
详细	昭和51年7月30日真鱼川水门附近发生光柱现象
入手	警车的助手席旁

1分55秒以内从「蛭ノ冢」脱出　终了条件2

▼出门推倒赛钱箱、摇响铃，躲到神社后

▼待狙击尸人过来后，顺神社前的石阶下行进入警车

▼按响警笛，返身躲在石阶处

▼待手枪尸人走近，与其交错而过一口气跑到脱出点

■棚田　刈割/棚田/第2日6：00

到达「教会への道」　终了条件1

▼首先，从附近的桥跳下，进入内部在排水管处得到「圣画－天使降临」

▼通过铁栅栏，调查附近的墓碑发现「ぬいぐるみ」

▼向教会行进，到达坏桥

▼推倒旁边的朽木作桥到达对岸，通过教会铁栅栏

ぬいぐるみ	
条件	四方田春海第3日0时终了条件2的必要行动
入手	铁栅栏附近的墓碑处
作用	与前田知子无关，四方田春海使用
圣画－天使降临－	
详细	天使图
入手	前往竹内墓途中调查河道右侧的排水管

不被尸人发现到达「教会への道」　终了条件2

美浜　奈保子

电视记者/女/28岁

■合石岳　合石岳/蛇头山/初日19：00

到达「蛇ノ首谷への道」　终了条件1

▼首先，藏进矿山事务所地下，打开幻视模式观察尸人行动

▼潜入第3号斜坑，取得坑道深处地上的管理小屋钥匙

▼去管理小屋途中，距离矿山事务所最近的扳道机旁有志村晃的「狩猎免许」

▼进入管理小屋取得手枪

▼出来后听到屋内传出声音，再返回屋得到东5号斜坑的钥匙

▼再次进入东3号斜坑调查「赤いランドセル」（红色书包），取得「图书カード」（图书卡）

▼拾起旁边的「羽生蛇トライアングル」



▼进入「サイレン小屋」按警笛

▼推动东5号斜坑的轨道车，之后迅速脱出

●备注——取管理小屋钥匙时要注意尸人看守，需根据尸人的行动小心移动，找时机取得钥匙

管理小屋的钥匙	
入手	东3号斜坑深处的地上
作用	可打开管理小屋的门
26年式拳铳	
入手	管理小屋内
作用	作为武器
东5号斜坑的钥匙	
入手	管理小屋的钥匙架上
作用	可打开东5号斜坑的门
图书卡	
条件	美浜奈保子初日22时终了条件2的必要行动
入手	东3号斜坑深处的红色书包里
アーカイブでもある	
条件	美浜奈保子初日22时终了条件2的必要行动
入手	调查东3号斜坑深处的红色书包
羽生蛇トライアングル	
详细	地域特产
入手	打开的书包附近
志村晃的狩猎免许证	
详细	狩猎许可证件
入手	矿山事务所最近的扳道机旁

以尸人全灭状态到达「蛇ノ首谷への道」终了条件2

▼首先，以和终了条件1同样的方法，推动轨道车

▼从东5号斜坑出来后，只有东3号斜坑的尸人存活因听到警报声而来到广场

└将此尸人打倒，即可将尸人全灭，在他们复活之前迅速脱出

此关终了后，「シナリオセレクト」开放，以后就可以自由选关了



■学校　羽生蛇村小学校折部分校/体育馆/初日22：00

从「学校」脱出　终了条件1

▼首先前往体育仓库，取得「星を见る会」

▼接下来去2层的预备教室，将操纵蜘蛛尸人的头脑尸人打倒

▼前往教材仓库取得「教材用コンパス」（两脚规）

▼返回体育仓库，用两脚规从地板的缝隙中夹出小仓库的钥匙

▼用钥匙打开小仓库的门，脱出

●备注——1.进入体育仓库后务必将门关上，因为蜘蛛尸人不能开门

2.打倒头脑尸人后，全部蜘蛛尸人暂时停止行动，趁机尽快逃离

教材用两脚规	
入手	放置在教材仓库
作用	可取出掉落体育仓库地板缝隙间的小仓库钥匙
小仓库钥匙	
入手	使用两脚规由体育仓库地板的缝隙间挟出
作用	可打开小仓库的门
星を见る会のプリント	
详细	看见了333年一度的彗星
入手	调查体育仓库的地板

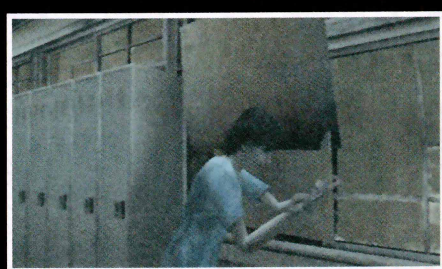
寻找「羽生蛇村民话集」。由「学校」脱出 终了条件2

▼首先，以和终了条件1同样的方法前往打倒头脑尸人的场所

▼进入图书室，对书柜使用从合石岳的书包中取得的图书卡得到「羽生蛇村民话集」

▼之后，以和终了条件1同样的方法从学校脱出

羽生蛇村民话集	
详细	记载着空中掉鱼之事
入手	对图书室的书柜使用图书卡









指环王 国王归来

PS2	厂商：EASQUARE		发售日：2003年冬
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

升级以及特技习得 POINT 1

本游戏的升级系统除去可以在战场上积累经验值升级之外，还可以在过关后通过本关的杀敌数量折合成经验值升级。等级上升后还会得到相应的技能点数，玩家可以用这些技能点数来习得不同的特技。需要注意的是，特技的习得仅仅限于所选择角色当前的等级，如果想要习得更高等级的特技就要不断练级来积累特技点数以及开启新的等级特技。



↑过关后的经验值折算被细分为Fair、Good、Excellent以及Perfect四项。

↓被锁死的等级特技依然会以黑字来显示，所选择的角色要达到等级才可以习得。



攻击技巧特性解析 POINT 2

在游戏中角色的各种攻击都是有其自身特性的：轻攻击的特点是攻击速度快，有利于连续攻击并且不容易被格当，但是攻击力比较低；重攻击的攻击力高而且可以破坏敌人的盾牌或厚重装甲，但攻击速度比较慢，被格当后的硬直时间比轻攻击略长；特殊攻击绝对不会被格当而且命中敌人后会将敌人弹开，但是攻击力很低；魔法/弓箭这种攻击是专门对付远距离敌人用的，特点是无法射穿盾牌或装甲，另外就是有数量限制；倒地追加是对被击倒的敌人使用的技巧，可以一击杀死命中的敌人，但是缺点就是攻击时全身都是破绽，很容易遭到其他敌人的攻击。



←熟悉了各种攻击的特性之后战斗起来会轻松很多的。





实用特技推荐 POINT 3

本游戏中所有角色的武器特技全部习得后都是相同的，总共11种：××△、×○R2、×○△、△××△、△△○△、×△××、△△△、××××以及3个□R2。每一种连续技与普通攻击相同，都有其各自的特性，但是没有什么用处的连续技也确实有几个。首先3个“□R2”都是当身反击技，具体的用法不用多说了；对零散的通常敌人时推荐使用“×○R2”的连续技，“×○”可以使敌人倒地，之后“R2”追击直接刺死敌人，是游戏中最常用的杀敌技；在对付大面积敌人的时候推荐使用“△△△”、“△××△”的连续技，这两种连续技都是属于面积型攻击的连续技，而且都可以使敌人倒地；在对付零散装甲兵的时候推荐使用“△△○△”，这是所有特技中攻击力最高的连续技，前两个连续的“△”足可以破坏敌人的盾牌或者装甲，而且在“○”之后可以立刻改变为“×”起始的连续技以便进行之后的连续攻击。







↑×○R2连续技的前两击先使敌人倒地，攻击力很低的感觉，但是之后才是重点，R2倒地追加直接刺死敌人！

基本操作

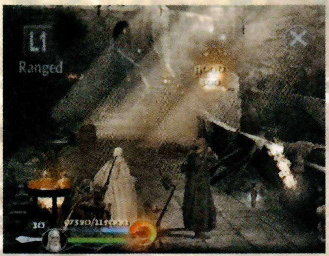
左摇杆……………………角色移动	○……………………………特殊攻击
右摇杆…………………………重攻击	L1………………………………弓箭/魔法
△…………………………………轻攻击	L2……………………………………闪避
□……………………………………当身	R1……………………………………调查
×………………………………重攻击	R2…………………………………倒地追加

攻略流程

heom's deep

（本关只能使用Gandalf）

关卡开始后随便杀杀敌人并且熟悉一下操作系统，一段时间之后就会发生敌军攻上城墙的事件，之后从梯子爬上城墙并用魔法将对面的弓箭手全部解决。之后又会有事件，从城墙上的勾锁滑下（圆圈处按R1键），利用城下的3台弩炮将桥上敌人装有火药的冲车炸毁。



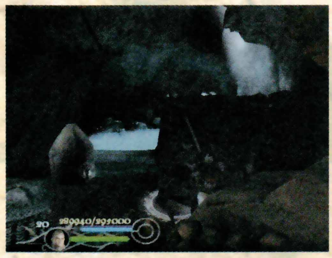


↑先爬上城墙用魔法解决掉弓箭手之后再顺着勾锁滑下城墙去找弩炮。

[路线A]

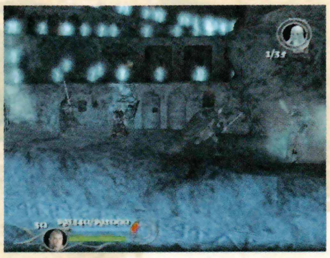
Paths of the dead

关卡开始后一路前进，这里出现的敌人都是死灵，从地中涌出的骸骨堆要将死灵全部消灭后才可以破坏，沿途的吊桥、铁门都要调查开关才能开启（调查前记得先把周围的敌人清理一下，免得开机关的时候受到攻击），断崖处的石像则是通过调查来推倒。到达尽头的石桥后会出现两个骸骨堆将主角堵在桥上，只要消灭35只死灵就可以破坏骸骨堆并继续前进了。



↑将周围敌人清理干净后就可以开启机关了。

↓在这里要干掉35只死灵才能通过。



the king of the dead

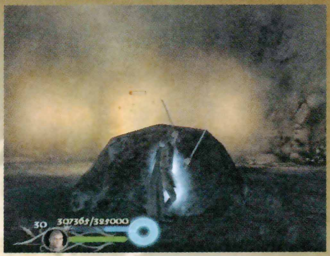
本路线的第一场BOSS战，BOSS的攻击方式比较简单，对付它的剑攻击的时候只要注意使用当身，当其行动停止后再对其攻击，注意，每次它从土里面钻出来的时候是有攻击判定的，一定不要接近它。每一轮攻击结束后BOSS会召唤出4只死灵，在有弓箭手的情况下要与它们保持一定距离，先将步兵消灭再对付弓箭手，免得无谓的消费体力。当BOSS受到1/3HP的伤害后会开始使用风属性的魔法，每一轮使用3次，只要站在岩石后面就可以躲避。

将BOSS干掉后洞穴开始坍塌，要一路逃出，这里需要注意的是被落下的岩石砸到也会掉体力，小心不要被砸到。



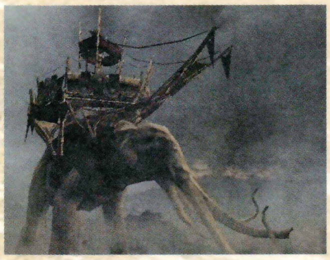
↑这个就是传说中的超级讨厌的弓箭手！！

↓BOSS用风属性魔法时在石头后面最安全。



the southern gate

靠近城门后就会出现大批敌人，象征性地砍倒几个敌人后利用战场两侧的投石机破坏城墙一角的塔楼，然后就可以从倒塌的塔楼那里登上城墙了，门口那只大块头的先凉着等上到城墙后再收拾。将城墙上的大块头怪物干掉后调查火盆，直接把城门口那只烧死。两个大块头的怪物全部消灭后敌军的象车出现，用弓箭将它收拾掉后就可以打开大门的开关了。原路返回城下并进入正门后过关。



↑嗯，象车到底还是要用弓箭来对付。

↓火盆这东西还真方便，踹倒了直接烧。



pelennor fields

本关初期的任务是杀满60个敌人，完成初期条件后敌军的象车会不断出现，要利用弓箭或者战场两侧土坡上的弩炮及时将其消灭。一段时间后发生事件，敌人的龙骑士出现在本关的初始位置，并且会不断攻击同伴，这时的首要目的就是在同伴被杀死前干掉龙骑士。这里有几点需要注意的：一是只有在战场两侧的土坡上才能射到龙骑士；二是一旦敌人的象车到达战场尽头也会杀死同伴。如果已经习得比较高的弓箭特技可以考虑在龙骑士出现一次后守在土坡的尽头，待其再次出现时一次性将他干掉。

↓靠！你以为骑着大象了不起啊！？我射死你！

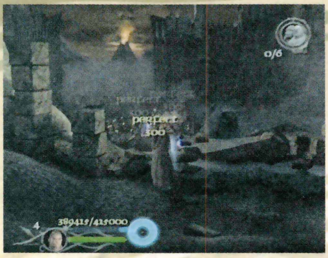




↑靠！骑大象的我都射死了还怕你骑鸭子的！？

the Black gate

本关一开始就有一场BOSS战，不过这个BOSS比较容易对付，技巧同样是多利用当身。干掉BOSS后敌人的主力登场，这时的目的是干掉6名特定敌人（头上有HP显示的），敌人是一涌而上加之几名NPC死亡的话会GAME OVER，虽然NPC受到一定程度的伤害后会自己回复HP，但是也要注意保护他们的安全，这样才能给他们回复HP的时间，战场周围的火盆、长矛都可以反复利用，不要浪费了。干掉6个特定的敌人后龙骑士再次出现并会分别攻击个NPC，炎属性的攻击对它们有特效，首选就是炎属性的特技，其次就是用火盆和长矛了。



↑可以考虑站在最前面猛射，能够削减敌人一些兵力。

↓头上有血槽的那只猪头就是目标的特定敌人，要优先消灭！



the crack of doom

本作的最后一场BOSS战，普通攻击对它完全没有效果，惟一的方法就是将它诱到崖边并猛烈攻击，当它失去平衡的时候用重攻击将它从崖边打落，趁其抓着崖边的时候使用倒地追加攻击就可以了。反复几次将其干掉。战斗的时候要小心落下的岩石和熔岩。



←在它失去平衡时用重攻击打倒再用倒地追加把它彻底打落。

[路线B]

the road to Isengard

关卡开始后一路前进，沿途装有炸药的冲车可以用弓箭射炸。到达树精所在的空场后要消灭70余个敌人才能继续前进，在战斗的时候要千万小心树精的行动，被它们踩到的话也会掉体力。继续前进到河边时记得提前用弓箭射爆对岸的火药车以破坏敌人的箭楼。抵达尽头的水坝前后要不断消灭敌人的弓箭手以确保树精能够成功破坏水坝。





↑在经过河边时先将对岸的火药车射爆，免得过桥后麻烦。

the road to Isengard

本关首要目的是守城，敌人的云梯会不断架到城墙上，一定要及时利用特殊攻击将敌人的云梯打翻，确定没有云梯的时候再收拾城墙上的敌人，云梯的位置可以通过屏幕右上角的雷达来判断。一段时间之后敌人出动楼车，塔楼上的投石机或者弓箭都可以将其破坏，具体利用那种就依照距离远近来决定吧，如果正好在投石车接近的那段城墙上就直接用弓箭射，如果距过去太远的话就去用投石机，可以少跑一段路。初期目的完成后从楼梯下到城内并与士兵们一同前往正门。



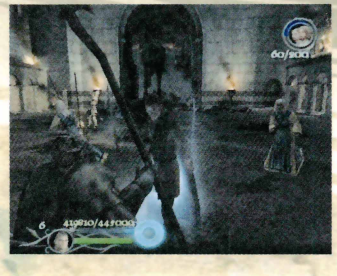
↑用特殊攻击打倒敌人云梯是最重要的！

↓攻击楼车用投石机还是弓箭还是按距离来判断。



minas tirith-caurtyard

本关的目的是保护村女，因为目的是保护而且敌人会从3个方向出现，所以要多主动进攻，不要一味的完全采取守势。一段时间后出现大块头的怪物可以用长矛来对付，一次一只十分方便。



←向来讨厌这种护卫的任务，而且还是20人……

[路线C]

escape frarn osgiliath

本关开始后一路脱出，沿途的敌人完全可以不去理会的，不过这样一来也会少掉不少经验值。进入钟楼后要先到楼上将钟推下来才能继续前进。最后进入下水道并在尽头消灭敌人、打开闸门，进入后就可以过关了。

shelob's lair

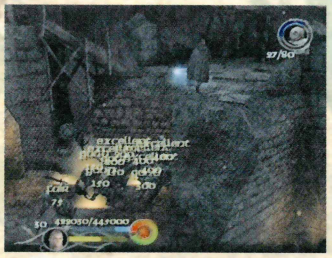
关卡开始后一路前进，沿途的火把可以用来驱赶小蜘蛛群或者烧掉挡住通路的蜘蛛网。本关的场景看起来虽然复杂，但其实怎么走都可以到尽头的。出洞穴后有BOSS战，是一只很大个的蜘蛛，是个比较讨厌的BOSS，每经过一段时间后它就会跳上崖壁并且召唤出一群普通蜘蛛攻击，当它再次扑下来的时候行动速度也会提升，到最后就已经没有办法追上它了，惟一的办法就是闪避开它从崖壁飞扑下来的攻击后趁其行动停止时猛砍。





↑火把既可以用来驱赶小蜘蛛群也可以用来烧毁洞穴中的蜘蛛网。

cirith angol



←火药桶也是好东西，一炸一大片。

关卡开始后的目的是要杀满80个敌人，虽然表面上比较麻烦，但其实场景中很多机关都是可以利用的。很轻松的达到目的后继续前进，沿途的火药桶、弩炮都可以用来消灭敌人，进入城门展开BOSS战。通常对这个BOSS是无效的，对付它的方法是利用重破坏它的盾牌后用长矛丢它，趁它昏厥的时候砍上几下，当它醒来后会再去一旁取盾牌，如此反复几个回合就可以将它做掉了。

（完）

■文/火盆踹上瘾·明人









GBA	厂商：EINX · SQUARE	发售日：2003.11.14
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

元气史莱姆 勇者斗恶龙
——冲击的尾巴团——

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

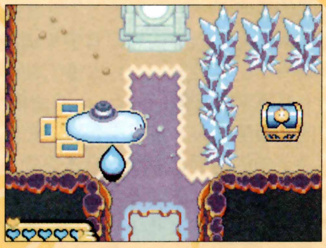


斯兰村是史莱姆们居住的小村子，一直以来都过着和平快乐的日子，今天也是一样，一刻都停不下来的孩子们又要开始恶作剧了……

与主角一起玩耍的小史莱姆提出与主角决斗，方式是看谁在最短时间内打破10个罐子，而获胜者可以拿一柄带有魔力的魔杖去玩，于是主角的妹妹教给哥哥一个特技，方法是按住A键然后再按任意方向键，再松开A键即可弹出去，并且蓄力时间长的话力度也大，其实主角还有一个特技是跳跃中再按住A可滑翔一段时间。游戏开始，只要在60秒内打破10个罐子就算胜利，于是得到魔杖，接着妹妹怂恿哥哥马上用一下魔杖看看，主角便用魔杖把自己变成了一个尾巴军团的人，这引得其他小孩子羡慕不已，也要借来打算变身成大魔王玩，谁知这时候主角的母亲出来叫孩子回家吃饭，结果看到变身了的主角，小史莱姆们立刻四散而逃，于是母亲没收了魔杖，而当天晚上主角又被爸爸教训了一顿，说让主角一直当尾巴军团人形态到明天早上……

然而在夜里，居然出现了一个真正的尾巴军团的人叫醒了主角，他先确认主角的尾巴后认定主角是他的同伴，然后告诉主角他们所属的尾巴军团来到这个村子里要抓走史莱姆，当看到主角的妹妹时便立刻抓走





了妹妹，主角想上前阻止结果也没拦住，正要追上去时结果被白天一起决斗的小史莱姆误认为是尾巴军团的人而撞了一个跟头，也因此变回了本来面目，走出房间结果发现村子已经被破坏，而大家也都被抓走了，两人正打算去营救大家时又一个尾巴军团的大家伙出现要抓他们，于是小伙伴奋不顾身地挡住了那个大家伙并让主角别管他赶快去ノッケの森营救大家，主角不得已只得先脱出村子，现在只能靠自己去救出大家了……

刚进入ノッケの森便发现了一个伙伴被关在了箱子里，用撞罐子的方法撞开箱子救他出来，然后再以撞击的方式把他背起来，背到门口按B键把他扔出去就算救出成功（汗），然后他告诉主角等他回村后会写信给主角。继续前进没多久就收到了信，这时候就可以按Start键进入状态画面看信了（按L、R键切换页面），以后每救出一名同伴都会收到信件，信的内容除了表示感谢的话外还有一些是关于游戏系统方法什么的。在一口被封住的井口附近围栏里有金币，可破坏掉得之，还有一些罐子里也有金币，再救出三名同伴即可继续前进（主角一次最多可背负三个同伴或物品）。来到一处有矿车的地方，又可救出一个大个子史莱姆，这次可以将他扔到矿车上，然后撞开开关就能让矿车把他送回村子了，这个矿车还能运送一些其它物品比如苹果和石头甚至敌人等等，作用是收集而已。最后一个要救的是村子里的神父（负责记录游戏的，当然要救），不过神父所在的区域由于有大石头挡住了铁轨而无法使用矿车，于是主角到下面背起了一块爆弹岩，利用这个把挡路的大石头炸碎，不过扔得时候得离远点（燃放烟花爆竹需要有一定安全距离）。救了神父，今天就先回村子吧，回村途中神父告诉了主角一些关于时间的概念，并劝主角不要深夜行动，因为深夜中会出现赤尾敌人，相当难对付，因此要随时注意时间，争取在深夜前回到村子里。

回到村子后，神父拜托主角明天继续去营救其他伙伴，只要救出100个同伴这个村子就能复原了。第二天一早，主角发现大家正打算处理尾巴军团遗留下来的铁球，想要清理这些铁球，必须有与铁球上的数字相等数量的史莱姆才能搬动，于是大家先清理了第一个较轻的铁球。现在主角出门可以按B键与同伴们交谈了，去找那个带眼镜的史莱姆可以继续玩撞罐子的小游戏，去找神父可记录当前游戏进度。出了村再次前往ノッケの森，这次却发现了尾巴军团的人，一直跟踪下去发现尾巴军团的人把原本挡住道路的护栏拆掉了，并且还会向主角攻击，只要用冲撞的方法很容易解决敌人，然后按顺序进入新区域去救伙伴吧。第一个新区域刚救出一个同伴便被埋伏在树上的敌人包围了，小心应战也不算什么，如果损失体力的话就找片树叶回复一下；第二个新区域内有水晶挡路，主角现在的能力还无法通过，只好以后再说。第三个新区域内有大岩石挡路，先去以前救神父的地方背个爆弹岩过来炸开就行了，一路前进发现尾巴军团的双尾兵利用大蘑菇跑了，主角也学着跳上大蘑菇，按住A后松手，结果一下子被弹到了另一区域，并中了双尾兵的埋伏被砖头围住了，不过这些砖头根本挡不住主角，双尾兵见势不妙立刻开溜，跑到远处搞空袭，主角冲到尽头处消灭了双尾兵，进入大门后可看到一口井，从这口井里可一直通向入口附近那口原本被封住的井。继续前进利用回复装置回复体力后便要迎来BOSS战，BOSS是一个三尾兵操纵的石头人，相当简单，解决后救出史莱姆老人回村。

这次的目的地是ウルオッター川，前进不远就能救到一个很小的史莱姆，他会教给主角一个潜入地下的特技,方法是按住A键一段时间，可在地下自由移动，只是有时间限制。先把小史莱姆扔出大门，然后利用潜地特技穿过小洞穴继续前进来到河川，河内漂流的木筏就是这里的运输工具，上面还写着最多可乘四个史莱姆，在这里救出的同伴会告诉主角当身上背负多个物品时可按R键调换位置。河的下游左方有一处水流，以冲击的方式冲上去可救得一些同伴，并且其中带气球的木筏也可以当运输工具，只不过一次只能运一个史莱姆或其他物品，注意小心流沙中的沙虫。在河流中游部分的右边有岩石挡住去路，根据救出伙伴的提示说南面有爆弹岩，于是一直南行并向右来到新区域，按照地面上的痕迹撞击石头引来水流将右边的空地注满水，然后就能游过去找到爆弹岩，返回大岩石处炸开岩石，进入新区域救出一个同伴后同伴告诉主角在北面的灯塔很可疑，经常有尾巴军团的人出入。之后会遇到敌人龙龟，要对付它的话可用潜地特技潜到它的下方跳出顶翻它，或者是等他缩成一团冲撞时引它撞进红色箱子里，然后主角再撞击红箱子也能把龙龟弄翻，或者干脆蓄最大力度直接撞击也能撞翻它,这样就可以消灭龙龟或者运回村子了。前进来到一处新的河流区域时会遇到一些喷泉，跳上去按住A键压住喷泉，然后再松手可被喷到灯塔附近，进入灯塔发现一个尾巴军团的人正在修理灯塔，这家伙根本没认出来主角，还叫主角去寻找木柴放进火炉增加温度，于是主角将各处收集到的木柴全都扔进火炉里，结果使得灯塔发生爆炸，炸飞的塔顶插入了瀑布使得隐藏在瀑布后面的大门出现，然后利用灯塔左上方的旋涡来到瀑布大门处（这里有个提升HP上限的宝物），进入后就是BOSS战，BOSS是尾巴军团四天王中的龙族成员小龙，一开始它先是到处乱飞并吐火球攻击，当撞中它几次后它便将地上全部的水喝干，然后以喷水、喷火和震落石头攻击主角，这时只要到它正下方即安全，然后看准时机用它震落的石头砸小龙，但是如果小龙用身体来压击主角的话，则要赶快以冲撞的方法躲开，如此反复就能轻易胜利。





回到村子里，已经救出不少的史莱姆同伴把更多的铁球清理掉了，这样一来在村子里可以去的地方更多了。第二天，因为灯塔事件大失败而逃到村子里的那个尾巴军团的人决定以后就住在这个村子里开始新的生活，于是主角到二丁目的帐篷里找到这个人，他说为了开自己的店需要一些材料，分别是一块大石头、一个苹果和一个贝壳，这些东西在ノッケの森与ウルオッター川都可以找到，凑齐材料后返回村子与其对话全都选择“はい”，这个店就算完成了。这个店的作用是用主角收集到的材料甚至敌人来完成一些村子中的工事建筑等等，每种工事都会注明所需材料与价格。

接下来的目的地是ニコミスキー矿山，先救出两名同伴后同伴告诉主角这个矿山里有着"史莱姆骑士"，主角可以找到并利用。还是老方法先把这两名同伴运到矿山入口处扔出去再前进，要小心地面上的岩浆，也可以背起敌人往岩浆里扔。前进中发现有两条路线都被火焰挡住，先乘电梯到地下，撞击开关堵住其中一道火焰就可以继续前进了，两条道路都是通往同一个地点，所以走哪边都可以，但是两条路线都各有一个同伴等着去救，别忘了。最后在两条路线的交汇点找到了史莱姆骑士（这个区域有矿车，但是一次只能运送一人），背起来后按B则是挥剑攻击，按住B则是扔出去，以史莱姆骑士的剑可砍破挡住去路的气球，而之后的进路上则有大量的气球，这自然是必须多利用史莱姆骑士了。继续前进到一处两边都是岩浆的区域，两边都有同伴要救（其实多看看地图就能知道些区域还有待救的同伴），可利用史莱姆滑翔特技飞过去，而之后的矿车则一次可乘四人，要多利用运送点东西。继续前进到一处被岩浆包围的区域，要先乘电梯到上层将所有活动石板踩下去铺成一条路，然后回到下层沿着石板来到一个大气球前，利用史莱姆骑士砍破大气球使上层的通路打开，然后回上层前进，干掉两个双尾兵后通往BOSS的大门就会打开，本关的BOSS是四天王之一的吸血鬼，开战前他就会自言自语地告诉玩家它怕热（又是一个白痴BOSS……），因此战斗中要想办法把它往岩浆里扔，吸血鬼就会受不住高温而化身成一群小蝙蝠，一定要抓住此机会攻击那些小蝙蝠才有效。吸血鬼的攻击分两种情况，当背景光线很强时只会扑过来吸血，当光线变弱时则会发射火墙，都不是很难躲。打





败吸血鬼后救出主角的爸爸，爸爸会当场教给主角更加强力的冲撞方法并救出主角的妈妈（原来这冲撞是主角的家传秘技^^b），从这以后就可以撞碎那些原本撞不动的水晶墙了。

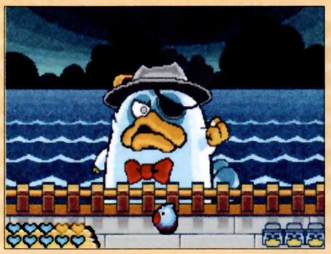
回村后得知有关すっとび调查团的情报，说这个调查团是由三个史莱姆组成，也许知道关于尾巴军团的秘密，因此主角被拜托再次前往以前去过的场所营救调查团（其实就是以前有水晶墙挡路的地方）。首先去ノッケの森，打破水晶墙通过一口井可找到HP上限上升的宝物，继续前进到一扇大石门前，只要按照门前左边石像的排列顺序背来一串敌人或物品并站到右边相应的位置就能打开石门，按这个方法连续打开两扇石门就能救出ノッケの森的最后三个史莱姆（这时回村后的第二天一丁目就应该重建好了）。接下来去ウルオッター川和ニコミスキー矿山这两处水晶墙挡住的区域，仍然用老方法打开石门救出同伴，这样这三大关的所有同伴就全都解救出来了。

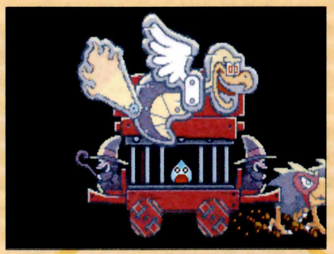
回到村子里前往一丁目南面的沙滩，沙滩东面有一地洞，这里就是调查团的地下本部，进去后来到心技体试练屋前，如果要知道关于尾巴军团的秘密则一定要接受三个忍者史莱姆的试练才行。首先是心之试练屋，要求在屋子当中找到忍者史莱姆的藏身之地，只要到右上的大石头附近等一下，就会发现因打喷嚏而把石头震起来结果露出马脚的忍者史莱姆（好厉害的喷嚏－_－b），于是得到关于新地点ノッケの森のわく里有绿色石板的情报；接下来是技之试练屋，要求是抓到忍者史莱姆并扔到屋子正中的网上，抓他的方法很简单，首先将他赶往上方的墙根下，他便会上墙逃走，注意看他往哪个方向逃，然后赶往他要跳下墙的地点守株待兔即可，注意抓住他后一定要快扔，否则他会用忍术逃掉，成功后得到新地点カラカラ水源有一块青之石板的情报；最后一个是体之试练屋，要求仍然是找到忍者史莱姆的藏身之地，不过他藏身的地方实在是太显眼了（看过七龙珠的玩家想必能马上找到），找到他后得到新地点メラゾマ火山内有赤之石板的情报。

首先去ノッケの森のわく，来到一处有着一大堆乱七八糟铁路的区域时会被石门关住，首先要将画有铁轨的纸片放到相应的位置使得矿车能正确地行驶而不会翻车，然后将里面所有的同伴救出石门才会打开。继续前进会遭到敌人伏击，消灭敌人后出现蝴蝶，跟着蝴蝶从下方的树丛间穿过去可找到一棵摇钱树。继续前进遇到一个红色的单尾兵，多利用

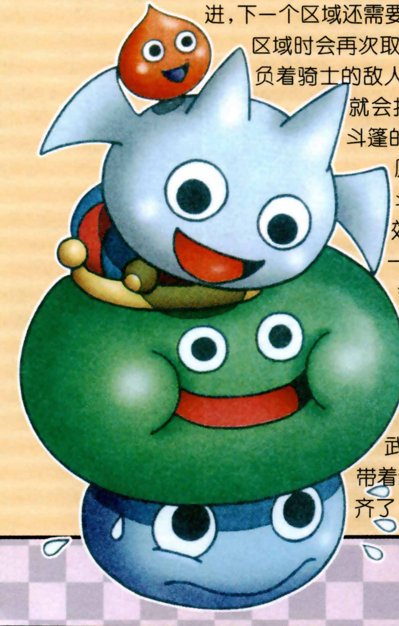
爆弹岩可以很轻松地消灭掉它，然后进门通过水井来到本关BOSS的大门前。BOSS还是以前ノッケの森里的石头人，只不过这次必须先要把它的身体撞碎，然后攻击它的头部才有效。打败BOSS后救出这里最后一个史莱姆，然后带着石板就可以回村了。

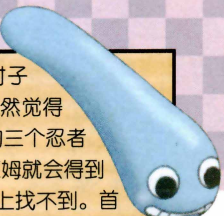
然后去カラカラ水源，一上来就发现有三条岔路，左边和右边的岔路被巨石挡住无法通行，看来又得找爆弹岩，先从右上的路线前进好了。沿着路线救出两名同伴后，遇到六个敌人在商量着伏击主角，将敌人全都消灭掉并再救出两名同伴，然后利用爆弹岩炸开左边的通路来到沼泽地，在沼泽地最右边带着两块爆弹岩利用喷泉回到沼泽地的左边，然后就可以去炸开初始地点左边岔路的巨石继续前进了。来到一条水流很急的河流前，利用大荷叶逆流而上可救出一名同伴，过河后要连续推动石头将水引进坑洼地而铺平道路，到了BOSS大门前消灭掉所有敌人后大门就会打开。这次的BOSS是与龙族对立的龙龟族一员赤龙龟，因为主角曾经打败过龙族的小龙，所以它要打败主角而成为新的四天王之一。最开始的战斗很简单，就像对付普通龙龟一样先钻进地下然后顶翻它再撞击，当赤龙龟把整个场地注满水后打起来就有点困难了，不过不用担心，过一段时间后曾经败在主角手下的龙组成员小龙会来帮助主角（因为他不允许曾经打败过自己的主角败于与自己一族对立的龙龟族手中），按B可发射火球攻击赤龙龟，但是当赤龙龟喷火时则只有跳跃躲避，打败赤龙龟后小龙离去，并留言这是第一次也是最后一次帮助主角，总要有一天他要亲手打败主角。救出这里最后一名同伴后主角带着石板回村。





最后一处有石板的地点是メラゾマ火山，刚进入火山便遇到了四天王的最后一人，穿着很酷的黑色斗篷无法看清面容，一番威胁性的台词后说在火山最里面等着主角。进入火山后发现前方被气球挡住，右边被巨石挡住，只得先向左走，来到一处满是岩浆的区域时利用石台与活动石板前进可救出一名同伴和找到两块爆弹岩，向回走的路上先炸开一块巨石可找到一个装满钱的宝箱，回到初始地点炸开右边的巨石，前进中找到了史莱姆骑士，但是却中了机关掉了下去被四个敌人包围，此时不要恋战尽快带着史莱姆骑士离开这里。回到上层的初始地点砍破气球继续前进，下一个区域还需要主角乘坐矿车才能通过，当通过岩浆区域时会再次取得史莱姆骑士，然后马上要与同样背负着骑士的敌人战斗，打败它后通往BOSS处的大门就会打开。BOSS果然是一开始那个穿黑斗篷的，不过还没酷多久就摔了一个跟头，原来是冰火两兄弟扮成了一个人，战斗开始后用普通的攻击对这两人是无效的，只能先抓起一个人然后砸向另一个人才有效，当打败其中一个人后会留下武器以便对付另一个人，把冰打败会留下冰剑，把火打败会留下火手套，建议先把火打败，然后用火手套对着冰连续发射火球就能轻易取胜，胜利后别忘了带走BOSS留下的武器，然后再救出这里最后一名同伴并带着最后一块石板回村。三块石板全部集齐了，但是上面的文字还是无法解读，史莱姆老人忽然想到还有第四块石板，并且就在这个村子里，至于详细地点就不清楚了，第二天主角一觉醒来忽然觉得自己房间里还有其他史莱姆的气息存在，果然调查团的三个忍者史莱姆出现了，他们告诉主角去找一个叫オババ的史莱姆就会得到第四块石板的情报，而偏偏惟独这个史莱姆在菜单地图上找不到。首先去一丁目南面的沙滩，进入左上方的旋涡来到塔底，攀绳子到达塔顶后仔细寻找被遮挡的部分即可找到オババ史莱姆，对话后オババ史莱姆带着主角来到密道里找到最后一块石板，然后按照合并后的文字将四块石板放入石槽内，结果使得整个史莱姆之岛发生大地震，并多出了一条尾巴，那就是史莱姆之尾（スライムのしっぽ）。





进入史莱姆之尾后首先会发现这个区域内的传送点位置比较高，如果扔物品扔不进去的话就尽量靠近后再扔或者跳起来扔。先消灭掉铁甲人得到剑，然后把剑插入相应的石穴中，如果插对了位置则会打开门，否则只会显示一个×。开门后进入到最里面，会遇到一个无敌的大个子敌人，怎么打都没用，这种情况下就不要恋战，一直奔向最里面打开机关，然后马上利用水中旋涡逃离，将四个门里面的机关全都打开后中间的门也会打开进入后乘电梯来到最高层，结果又被大个子敌人堵住了，马上一直向右跑，利用机关将大个子压扁，然后再把大个子扔进传送点就可以打开最后的门。

终于见到了尾巴军团的首领，战斗分为三个阶段，第一阶段主要是首领派手下机枪扫射主角，都很容易躲避，不过战斗中首领会想到干扰玩家视线的方法，于是打碎了GBA的屏幕（耍赖 _ #）；第二阶段首领会驾驶号称开发费用达到一亿的机器人（居然还拿着麦克风 _ b）出战，只要小心机器人的火箭飞拳以及香蕉皮，同时以伙伴为武器攻击机器人就能很容易打败它；最终阶段，首领使用了魔杖使自己巨大化，它首先会到远处的箱子里翻找武器，而玩家可趁此机会多背负些首领扔出的杂物备用，然后首领找到武器后有三种攻击方式，如果是机枪来回扫射就跳跃躲避，如果是大炮连发则用单方向跑的方式躲避，如果是射击铁罐砸主角的话，这就得考验玩家的判断力与反应力来躲避了。随后首领会近距离以双击掌来攻击主角，以跳跃或者冲撞的方法躲开后马上回身撞击首领，就会使首领转身露出脑后的大肿瘤（变大时头磕在房顶上的后遗症^^b），趁此机会以身上的杂物砸那个肿瘤，虽然这并不是惟一能减首领体力的方法，但是攻击那个肿瘤见效比较快。

最后终于打败了首领救出了主角的妹妹，这游戏应该穿版了？当然还没有，100个史莱姆现在只救出了99个，那最后一个史莱姆在什么地方呢？回到村子的第二天，当主角来到村子出口处时发现西边史莱姆之尾的正上方出现了空中庭院（ミオ・ロシタル），据说里面的敌人就是那些会在半夜中出现的极其厉害的赤尾，然而即使如此，主角仍然要去，不然没办法穿版啊……

乘石板来到空中庭院，前进中利用石板铺出道路，紧接着一个自称赤尾首领手下忠实的部下的魔法师出现，并指挥赤尾群攻击主角，此时不要与它们纠缠，一直向前冲。来到有四个石像的地方，利用最大力度的冲撞举起石像并尽快从悬崖处扔下去，这样即可利用中间的活动石板去见最终BOSS了。最终BOSS战中先撞击一些蓝色的赤尾并举起来，然后等总BOSS出现后就砸它，如果总BOSS用翅膀扇风的话就按住A键紧贴在地上就没事了，这个总BOSS实力不强，很容易就能打败它，胜利之后救出最后一个史莱姆，回村后就能观看结局画面了。

不过即使到了这种程度游戏也没有完全结束，在二丁目有一个必须100个史莱姆才能搬动的铁球，现在已经搬开并露出一个洞穴，这里有着最后的隐藏BOSS，至于究竟是什么样的故事，还是让玩家自己来体验吧。

■文/天使受容体·K1



ガラス バラ
玻璃ノ蔷薇

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.11.6
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

“和弥，和弥，快回到我的身边……”，我（主人公贵史）似乎听到了某人的召唤，睁开了双眼。还是在“电影屋宅”的书房里，但是一切物品都好像焕然一新一样。当我从地上捡起一块崭新的怀表时吃了一惊。怀表怎么变新了？

第一章 贵子

●22日16点

咦？我的右手上怎么多了一枚戒指？尚美在哪里？

我从地板上捡到了一把“刻有蔷薇纹样的钥匙”。透过书房的窗户，我看见庭院里有个老头。当回头时，看见了尚美正在书房中徘徊。她就像空气一样，我根本触摸不到她。而她也看不到我的存在。

桌子上的唱机里还放着新唱片，我似乎感觉自己可能回到了过去。我和尚美通电话之后来到了这座“电影屋宅”。这里是昭和4年（1929年）10月22日连续杀人事件的案发现场。

书架中放着几个面具，都是遮住半边脸的面具，我好像看到了一个男人带着面具。桌上的台灯造型美观，乳白色的色调加上蜻蜓纹样显得甚是优雅。这么温馨的屋宅里却发生了五名死者的连续杀人事件，真是不敢相信。我用刚才的钥匙打开抽屉，，里面有个火柴盒，上面写着“カフェ?ベルゴラ”，这是一家店名，位于银座。桌上还摆放着一个框架，黑白照片上是一个忧郁的妇女。照片很陈旧了，怎么说也有几十年的历史了。我掏出了尚美特意为这次调查案件而为我拿来的小册子。这个小册子是片桐尚美的祖父——片桐光太郎的物品，他跟这起事件有些关系。根据小册子的记载，这座电影屋宅的主人是芳野堂传卫门，并且是连续杀人事件的第一个受害者。他突然从电影界引退，把一直住在一起的四个孩子都赶出了屋宅。只留下后妻绚子和3个佣人。从此过起了封闭式的生活。3年后遭遇事件。

暖炉上有份报纸，时间是昭和4年10月22日，也就是连续杀人事件发生的日子。我越

我是一家报社记者，写过一片未解决的连续杀人事件的报道。一个叫片桐尚美的女读者看过后给我拿了一个小册子。上面有案件的相关信息。我记得我和片桐尚美来到这座豪宅的书房，发现这块表时还是很旧的。当她俯身要捡起它时，却在我眼前消失。当我走到她消失的地点时，感觉浑身触电一样，紧接着失去了知觉……



时间的夹缝中藏有真相

谜团伴有层层难解迷雾

我，独自一个人…

发感觉到自己回到了从前。就在这时，走进来了一位绅士，戴着圆眼镜，穿着西装，打着领结。他自称是这里的管家蜂谷，并认定我是主人的私生子——七濑和弥。奇怪，在尚美提供的小册子中没有和弥的记录啊？为什么管家认定我是和弥呢？此时，我右手的戒指发生了作用，我竟然能看到对方在想什么（审判之手）。在管家的脑海里，我和七濑和弥长得一模一样。

管家告诉我，我刚才听到一个消息时晕过去了。昨晚，也就是昭和4年10月21日晚，主人芳野堂传卫门死在了书房的座椅上。他是要和和弥见面之前死去的。据管家说，和弥从小就与主人分开，20年没有互通音信。主人历尽千辛万苦终于找到了和弥的下落，特意邀他到家中重逢。却没想到在重逢前夕死在了书房。

听完这番话，我终于确定自己返回到了昭和4年的杀人现场！尚美此时又出现在了我眼前，她还是在房间里徘徊着。管家看不见，只有我能看见。

管家把我带出房间，穿过大客厅来到了书生室。书生室里也很豪华。墙上的壁画肯定价值连城，只不过像框挂得有些歪了。我本想把它摆正，却发现墙上有个小孔。似乎能看到另一个房间。我出于好奇心把眼睛凑了过去，突然，小孔的另一方也出现了一只眼睛。我被吓坏了，赶紧用像框堵住了墙眼。

我在右手柜子上发现油灯一盏，估计在黑处能派得上用场。我还在床边的桌子上找到了“ガラスのはめ　（镶嵌玻璃的画）”。我还在旁边找到了“ガラスのピース（玻璃的碎片）”，它能够镶嵌在刚才的画中。

●22日17点

女仆人六条喜久代走进房间，说伊原刑警在“桔梗房间”等我。喜久代把我带到了桔梗房间，伊原刑警就坐在沙发上。他告诉了我芳野堂传卫门是由于喝了投毒的葡萄酒而死的。酒里含有青酸钾。我的脑海中浮现出来一个药瓶。伊原也紧接着说在书房里并没有找到药瓶。并且，伊原认为这不是自杀，而是他杀。肯定有谁对死者怀恨在心，并说包括我。我利用审判之手看到他想的犯人是一个女子。喜久代将刑警叫走，我留在房间里。在桌子上我看见了一本杂志。上面的大标题是“新世界电影公司终于要着手制作有声电影，第一作将是以前的名作——《人偶》”。桔梗房间里的物品架子上摆着一个洋娃娃，人偶的发带稍微有些烧焦。伊原刑警叫我留在房间里半天还没回来，我有些坐不住，便想出门看看。不过毕竟是刑警的命令，还是小心些为妙。我于是先偷看钥匙孔。我看见客厅里好像谁拎着行李走了出去，一个女子很伤心地挽留，但是没有挽留住。我又看通向庭院的钥匙孔，看见两个打扮时尚的男女正在大门口谈话，从谈话中得知他们可能是艺人。

我在房间实在是坐不住了，便推门走出庭院，没想到刚一开门，一个老头就挥着锄头劈了过来。还好我闪躲及时，否则小命休矣。伊原刑警及时出现，制止了这个老头。原来他是看庭院的仆人岛田松之助，估计因为主人突然死亡而失去了理智，看着陌生人就想打。我刚开始从书房窗户看到的人就是他。看来我还是老老实实地回书生室呆着吧。

●22日18点

喜久代进来，说传卫门的长女芳野堂贵子找我，她在“兰房间”里等我。兰房间位于2层的走廊外东缘侧的左边。贵子的妹妹加奈绘和茉莉绘也已经回到屋宅。到了兰房间，贵子就在里面。刚才从庭院大门的钥匙孔中看见的那个女艺人。不愧是新世界电影公司的大明星，着装气质甚是出众。她认为父亲是被后妻绚子杀死的，绚子是带来不幸的魔女。至今绚子还是没有出来跟她们打过招呼，一直把自己关在“蔷薇间”里。父亲的性情大变也是因为绚子所致。5年前，即大正12年9月1日，也是东京大地震发生的那天，父亲把她们4个孩子赶出了家门，只留下了绚子在身边。我看见她在想，为什么传卫门从那时起要戴上面具，难道是因为右半边脸被烧伤的缘故？贵子断定是绚子在葡萄酒里下毒害死了父亲。

说到这里，刚才跟他在一起的男艺人走了进来。据他自我介绍，他叫芳川虚彦，贵子的未婚夫，最近刚当上新世界电影公司的导演。从他口中得知，传卫门在4年前把社长的位置让给了自己的长男伟雄，退到了会长一职。传卫门死后，芳川虚彦升为导演，还跟贵子订了婚。下周他们要把以前的名作“人偶”重新拍摄成有声电影。以前的“人偶”主演是芳野堂绯沙子。刚一提到这个名字，贵子脸色突变，叫虚彦先出去。我又和贵子单独在房间里。她认为所有人回来都是为了瓜分父亲的财产。而她自己是为了向父亲问一件事情。虽然她不愿透露，但我还是看见了她心中所想是一朵红色的花和某女性的肖像。她忽然感到有些不舒服，叫我先出去，等过9点以后才可以找她。

我走在二层的走廊，芳川虚彦迎面走来，向我打探贵子的情况。看来这个帅哥还蛮怕贵子生气的。他叮嘱我说，在贵子面前绝对不可以提芳野堂绯沙子这个名字。其实绯沙子是贵子的亲生母亲，也是传卫门的第一任妻子，顺便提到了传卫门共结过3次婚。她生下了伟雄和贵子，并在贵子三岁的时候死去了。绯沙子的死对于贵子来说是个痛苦的回忆。



我在二层走廊靠近楼梯的房间门前听见了猫的叫声。加上和弥这个私生子，就是排行第五。她一直住在女子学校的宿舍里，从没有回到过这里。知道听到父亲的死讯才在今天赶回来，回到了这个曾经是自己温暖的小屋。她从管家那里听到，父亲是自杀的，但是她不信，她不相信这个屋子里的任何人。她的脑海里一直闪现着绚子和其他三个佣人。我问她认为谁是凶手，她说是恶魔杀的。我本以为是小女孩说胡话，但看她的表情又不像在开玩笑。这时喜久代走进屋中，看见我在茉莉绘的房间里，非常不高兴，认为我不该擅自闯入小姐的房间。结果我被轰了出去。

我徘徊在2楼上，听到从“菖蒲间”有一男



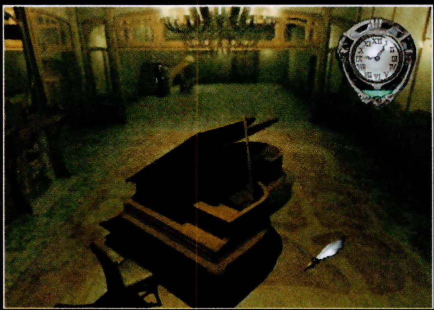
一女在说话，话里提到贵子很讨厌红色的花。男的察觉到我在门外偷听，打开了门。女的是传卫门次女芳野堂加奈绘，男的是野野村海道，她的未婚夫，上个月订婚的。看他的着装很奇怪，据加奈绘说他是银座电气馆的辩士。辩士的工作是给无声电影的观众讲里面的故事。银座电气馆是新世界电影公司的常设电影院，现在正在放映芳川虚彦拍摄的“这个世界的尽头”，主演是贵子。海道叮嘱我不要被绚子欺骗了。

我得去“蔷薇间”找绚子问问。我先来到了“蔷薇旁间”，这里和蔷薇间相同，但是蔷薇间的门锁着呢。我按下旁边的乌龟形状的门铃，绚子走了出来。她看来身体很不舒服，险些跌倒在我身上。自己的丈夫突然死亡，受到的打击相当大吧。她看到我之后，问我怎么换了一身衣裳（现代的牛仔装）。估计和弥和绚子在我闯入这个年代之前见过面。她说管家蜂谷告诉传卫门的遗体搁在了地下室里，刚才曾经摆脱我去地下室看看。令她更加悲伤的是屋宅的人都不理解她，都不知道传卫门真正的样子所以才错怪她。这时管家蜂谷走进蔷薇旁间，以绚子身体不舒服该吃药的理由支开了我。

我出了房门，看见加奈绘和海道还在菖蒲间门口。刚才光顾着和海道说话了，还没和加奈绘小姐打招呼呢。不过加奈绘可不那么友善，对我这个私生子是着实的轻蔑。在数落了我一番后，拉着海道就回了房间。虽说我本人堂堂报社记者，她鄙视的也不是我，但那态度真让人受不了。

●10月22日19点

伟雄的妻子蓉子坐在客厅的长椅上。蓉子讲



道，她和伟雄在3年前一直住在这个屋宅里。后来搬出去都是因为绚子的到来。传卫门和绚子结婚时，贵子曾经预言，父亲会和母亲一样死去。自从传卫门和绚子结婚后，性情大变，总是躲着其他人，也不愿说话。蓉子很怀念以前在这里的生活，那时候很幸福，还生下了伟哉。这次他也把伟哉带来了，就在“堇房间”里。她叫我有空时可以找伟哉玩。蓉子走时掉了一块手帕在长椅上，上面有刺绣，保存得很好。我捡起来小心收好。

我来到别馆的堇间，伟哉正在里面玩拼图。我跟他做自我介绍时，称自己是七濑和弥。毕竟，想搞清事情的真像，还是要主动溶入和弥这个角色。他是个内向的男孩，不敢开口说话。我也没有勉强他，就耐心陪他玩拼图。我们一起成功地拼好了一个图，他很是高兴，终于开口跟我说话了。他说爷爷死了，别人都说爷爷很凶，但是他自己却觉得很和蔼。爷爷非常喜欢喝葡萄酒，地下室酒窖里储满了葡萄酒。从一层深处的厨房能去地下室。但是去厨房的深处走廊的门总是锁着，位于有小台阶的后走廊入口（小－段がある－廊下の入り口に奥廊下に行くドア）处。喜久代应该拿着那把钥匙。

走出堇房间，我在别馆走廊碰到了传卫门的长子伟雄。他首先自称在父亲死后他就成了一家之主，并断定父亲是自杀死亡的。对于伊原刑警的胡乱猜测和我找个私生子的到来，他显得极其反感，当着我的面就想赶我出去。通过审判之手，我看见他和父亲传卫门很是合不来，谁都不信任谁，互相也不说话。

我回到客厅，喜久代通知我海道先生正在二楼的“芥子间”等我。我来到芥子间，海道果然在里面等我。他问我觉得这所豪宅感觉如何。我也只能回答很气派喽。没想，他的看法确实觉得这个屋宅太过奢侈，传卫门热衷于法国新艺术建筑风格，所以特地让人从法国搬运土木建造了这所豪宅。他第一次来这里是跟加奈绘订婚时，那时他就感到异常地窒息。他夸张地说，如果在这间屋子里住久了的话，会变得跟死人毫无区别，一切是那么空虚。外面的人觉得这里存在着怨灵。其实他们指的可能是绯沙子和百合绘这两个不幸的女人。百合绘是传卫门第2任妻子，加奈绘和茉莉绘的生母。在加奈绘8岁的时候死去。和贵子一样，加奈绘对母亲的死也是闭口不提。我还从他口中得知，伟雄热衷于有声电影，自从他当了社长，新世界电影公司改变了许多。新世界电影公司是由在浅草一家照相机商店工作的芳野堂传卫门创办的。传卫门在北清事变时，以战地为题材拍成了记录片。为了成功，传卫门干了许多不为人知的事情。海道好像故意吊我胃口，就是不告诉我传卫门干了什么不为人知的事情。不过我还是通过审判之手看到了他脑中浮现出一个女人，好像是喜久代，并且是不可饶恕的事情。他走出房间之前告诉我芥子间是绯沙子的故居，里面摆放着她的几件遗物。装饰品架子上有手镜，镜柄是美丽的花柄。镜台抽屉里有把梳子。我脑中浮现绯沙子在说“请原谅我”。

●10月22日20点

一个妖媚的女子来找芳川虚彦，她自称是新世纪公司的人气女演员泽松艳子，态度极其傲慢。她听我说芳川导演和贵子订婚的事情很是吃惊。这次她来到这里是因为要重新考虑跟新世界是否继续签约，因为她能够进入新世界公司都是托传卫门的福，不过他已经死了。她说贵子现在可能很高兴，因为会长不同意贵子当演员，而且还想取消“人偶”有声版。艳子谈多了贵子来气，自己找芳川去了。

我在大走廊入口又看到尚美在徘徊。我跟着她穿过浴室，来到后走廊，跟着尚美进了配膳室，喜久代在里面。她看不见尚美，反而说我疑神疑鬼的，就好像绚子夫人一样，整天把自己关在屋子里，惟一给主人做的就是端葡萄酒。传卫门的葡萄酒全是国外的，喜欢上喝葡萄酒是因为他的第二任妻子百合绘喜欢喝。在喜久代眼里，主人惟一深爱的妻子只有百合绘一人。可恨的是，百合绘夫人被某人杀死了（通过审判之手看见）。

●10月22日21点

我来到2层的芥子间，听见里面有人说话。透过门缝看见虚彦和艳子在里面。艳子说虚彦被



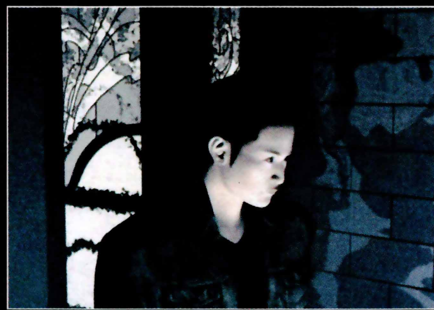
贵子利用了，为了主演“人偶”，贵子干了很多事情。我走进房间，虚彦很是慌张，他怕艳子跟我谈贵子的事情，还拜托我不要告诉贵子他俩在一起。

我来到兰间，贵子没在房间里。我在镜台上找到一个连镜小粉盒。这时贵子进来，说这是她妈妈绯沙子的遗物。她一想到母亲的事情就头痛，绯沙子是死在这个豪宅里的，我看见她脑中浮现出母亲、利剑、红花、小时候的贵子叫喊着不要死去。她觉得父亲叫我来肯定有原因。

●10月22日22点

我在大厅看见芳川虚彦，他正为找不到贵子而着急，叫我看见她的话告诉她去虚彦那里。

在配膳室里找到一把“甲虫纹样的钥匙”，用这把钥匙打开通往深处走廊的门。走进厨房，从地上找到一张碎纸片，上面写着“28”。从厨房走下酒窖，点燃以前找到的油灯，我走进食品保管库，发现地上全是葡萄酒。我打开里面的一具棺材，里面的尸体突然睁开了双眼。同时，有人点燃了地面的葡萄酒，还好我命大，用一块湿布扑灭了火。看来有人想夺取七濑和弥的性命。我走出食品保管库，发现贵子坐在



酒窖的桌前。奇怪，刚才还不在呢？我拍她肩膀的时候就好像感觉触电一样，很多片断的影像在脑中浮现。贵子倒在了桌子上，原来她早已死去了。

●10月22日23点

除了绚子休息在自己的蔷薇间里以外，所有人都聚集在食堂里。伊原刑警公布了我发现贵子尸体的消息。他的判断是贵子喝了毒酒自杀，但我认为是他杀，凶手另有其人。伊原刑警叫我们谁也不准离开这个屋宅，各自回到自己的房间等他明早问话。我回到自己的房间，思索着在我被关在食品保管库之前，贵子的尸体被藏在了哪里，她是在哪里被杀的……？

□第二章 加奈绘

●10月23日零时

我走出房间，客厅里巡逻的伊原刑警命令我回自己房间。不过他忽然头痛，就先回去了。我又看见尚美在彷徨地徘徊着。我跟着她走进一层浴室，尚美又消失了。我点燃油灯，看见浴缸内有一串项链，好像是贵子的。当我碰到项链时，我脑中浮现出一个背影和被按到水里的贵子。难道贵子是在这里被杀的？还没来得及让我考虑，一个人突然出现在我身后，一把勒住我的脖子。我拼命地挣扎才摆脱掉。

走出浴室的我惊出一身冷汗，看来确实有人想夺取和弥的性命。

●10月23日1点

曾遭遇过两次险境的我实在难以入睡，经常被恶梦惊醒。

●10月23日8点

我醒来，听见客厅里传来了美妙的钢琴声。原来是茉莉绘在弹奏，可是却被姐姐加奈绘打断。加奈绘竟然说自己妹妹的脏手会弄脏了钢琴，可气。加奈绘声称这是她的钢琴，可是茉莉绘很不情愿。加奈绘说父亲为了庆祝她和海道结婚，已经把钢琴送给她了。加奈绘还说父亲比谁都爱自己的妻子百合绘，要不是因为茉莉绘，父亲是不会性情大变的。说完，加奈绘回自己房间去了。

茉莉绘说加奈绘姐姐从她刚生下来就非常讨厌自己。我的脑中浮现出来那个有些烧焦的洋娃娃和大叫声。茉莉绘最陶醉于母亲弹钢琴时慈祥的面容，看着母亲弹钢琴会忘记其它一切事情。我又看到她在想一个红色的瓶子。茉莉绘最后告诉了我一个很匪夷所思的事情，她竟然看见父亲的亡灵昨晚在庭院里走动，她怀疑贵子是不是被父亲的亡灵杀死了。

谈到关键处，伟雄的妻子芳野堂蓉子走到我俩面前。茉莉绘慌忙离开。我向蓉子问茉莉绘的事情，得到了不少情报：他们在一起住的时候，茉莉绘从来不向蓉子敞开心扉，相反，蓉子和贵子、加奈绘倒是相处得不错。蓉子叫我不要信茉莉绘的胡话，幽灵什么的都是她瞎编的。加奈绘和贵子一样，从小的梦想就是想当一名演员，但是父亲极力反对，加奈绘只好放弃。蓉子说当年百合绘夫人好像也是自杀。当



时，蓉子的丈夫伟雄还是学生，住在宿舍里，对百合绘的死因不解。百合绘夫人死时正值战争时期，传卫门受到军队的邀请去中国大陆拍电影，茉莉绘由此在中国呆了两年。说起百合绘夫人，蓉子虽然也不太了解，但是知道传卫门在绯沙子死后第二年就迅速和新女演员百合绘结了婚。

看着钢琴，我脑中浮现出有点烧焦的洋娃娃，还有茉莉绘额头的伤疤。我又听见了一个人在呼唤我，似乎要我了解这个人的心事。奇怪的是，钢琴上多出了一个面具。当我碰到面具时，它居然变成了一个“玻璃的碎片”。我把这个碎片镶嵌在了之前的“镶嵌玻璃的画”里。

●10月23日9点

我去桔梗间看那个洋娃娃有什么特别之处，管家蜂谷走了进来。蜂谷转告我伊原刑警正在找我。蜂谷竭力推荐我趁着早上去转转南庭园。这座豪宅有三个庭园，分别是南庭园，东



庭园，北庭园。传卫门生前最喜欢在南庭园散步，因为能回想起绯沙子的影子。

我来到南庭园，看见伊原刑警正在和一个男子谈话。那个男子原来就是尚美的祖父片桐光太郎，不过这个时代的他还是很年轻的。伊原介绍说光太郎是他的学弟，特意叫他来协助自己调查。光太郎好像认识我似的。伊原临走时叫光太郎去“葡萄间”找他。南庭园里有一尊女性大理石像。花坛里种着曼珠沙华的花，红色和白色两种。

从玄关来到东庭园，看见海道站在一辆黑色小轿车旁边。他下车时好像把珍爱的钢笔掉了，要我帮他一起找。我在车的备用胎下面找到了钢笔。海道之所以这么重视它是因为这支钢笔是他和加奈绘订婚时传卫门送给他的。那时海道说想写剧本，传卫门很干脆地把钢笔给他，叫他以后用这支笔写。在海道眼里，传卫门既是严厉的岳父又是为人着想的丈人。

从内玄关来到北庭园，走进园丁房间庭园，找到一升容量的瓶子，是装日本白酒的瓶子。估计是园丁岛田松之助喝白酒吧。那个家伙昨天还拿锄头袭击我，我可没忘。正想着，松之助忽然在背后问我干什么，叫我不要碰他的东西。我首先消去他的敌意，然后交谈起来。他从茉莉绘出生之前就在这所豪宅干活了，对于我和伊原刑警这样的外来者最是深恶痛绝。他说我根本不是昨天来的，以前就曾经看见我鬼鬼祟祟地在豪宅瞎转悠。只要他活着一天，就绝对不允许我们这些男的把老爷的财产夺走。

●10月23日10点

北庭园里，喜久代转告我虚彦在兰间等我。喜久代很担心松之助向我说了什么加奈绘小姐的事情。我脑中又浮现出那个有点烧焦的洋娃娃和喊叫声。

我在兰间门口听见艳子正在和虚彦争吵，艳子强调伟雄要继续拍摄“人偶”然而虚彦打算取消。艳子气乎乎地走出来，把贵子的一个秘密告诉了我。艳子称，贵子为了主演“人偶”，在她竞争对手的饮料里放了硝酸银。贵子之所以这么做是因为那个竞争对手演过有声电影，对她来说太强大了。所以，烧毁她的喉咙另其不能说话是最好的手段。艳子称这是她亲眼看见的。

我走进兰间，看见虚彦很是难过的样子。虚彦不认为贵子是自杀，因为她为了拍摄“人偶”准备了很长时间。不过，贵子在回到这里时好



像有很多心事，特别是看到了红色的曼珠沙华花时，贵子想起了母亲是怎么死的。母亲绯沙子死时贵子亲眼看见旁边一个人拿着刀刺穿了母亲的胸膛。由于打击太大，贵子失去了小时候的部分记忆。不过，当她回到这座豪宅时又回忆起来了。虚彦跟贵子订婚，当初的目的确实是为了自己的成功，不过渐渐地爱上了贵子，当他发现自己真正爱上贵子时，一切已经晚了。他不能接受别人来主演“人偶”，所以决意取消。虚彦离开房间后，我调查镜台上的连镜小粉盒。我能看到，贵子每次看这件母亲的遗物时，就会想到母亲叫自己不要到她的身边。

●10月23日11点

我在二楼大厅碰到海道。海道说加奈绘自己一个人出了房间去“百合间”了。这令海道感到很不解，平常的加奈绘只想呆在他的身边，可是自从回到豪宅后就变了似的。

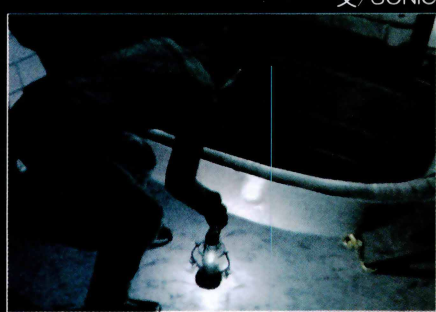
我来到百合间，里面的加奈绘正在翻箱倒柜的找东西。她在找小时候父亲给她买的洋娃娃，不过不知道喜久代给搁哪里去了。加奈绘找了半天没有找到，回去了。我调查桌上的烛台，能看到烛台和烧焦的洋娃娃有些关联。我在书柜中找到一把“月亮纹样的钥匙”。我用这把钥匙打开了百合间旁间的宝石箱，在里面找到了第二张碎纸片，上面好像写的是“031”。

突然，我听见绚子在楼下惊叫。我连忙出屋，当要下楼梯时，一个人从背后抡了我一棍子，我滚下了楼梯，还好用手护住了脑袋，要不非摔死不可。

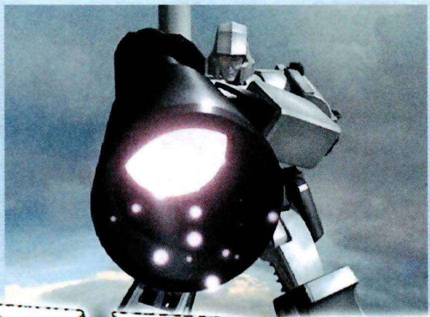
我起身，看见绚子看着地面发呆。原来地面上是破碎的面具。

★注解：テラス连着南庭园，玄关连着东庭园，内玄关（伟哉房间旁的大门）连着北庭园。

文/SONIC









トランスフォーマー
变形金钢

■文/天使受容体·K1

PS2	厂商：TAKARA		发售日：2003.10.30	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——	

CHECK POINT A 基本操作篇

（以擎天柱为例）

方向键……………………………………………走
↓↓………………………………………转身面向敌人
L1……………………………………………防御
R1…………………锁定目标（一定距离以外有效），此状态下按△或○为射击，消耗EP
R2……………举起敌人，之后按△或○可扔出
L3……………………跑，跑动中按△为撞击，按○为滑铲；压下为转身面向敌人
R3…………视角转换；压下为追尾视角焦距调整
□………………变形（机体鉴定场合有效），有无敌时间，EP不足时变形不可；变形状态下按△为高速撞击，按○为机枪扫射，均消耗EP
△………………………拳，打位高，有效距离短
↑+△……………………重拳，可令敌人原地倒下
↓+△……………小跳重拳，可令敌人原地倒下
○……………………………腿，打位低，有效距离长
↑+○…………………………挑空踢，可令敌人浮空
↓+○……………回旋踢，可击飞敌人，攻击范围大并同时可转身面向敌人
△+○……………必杀攻击，有无敌判定，消耗EP
×……………………………………………………跳跃
方向键+×…………………………短距离快速移动
Start键……………………………………游戏暂停
Select键…………查看同伴状态，可下达变形指令

CHECK POINT B 战斗系统篇

●**反击系统**：当以普通拳脚攻击命中正要进行攻击的敌人时便会以无敌状态轰飞敌人。

●**连击系统**：以拳脚攻击敌人可积蓄SP（HP与EP之间的能量槽），集满一格以上再以拳脚攻击时，SP上会出现红色增长条，当攻击敌人的同时红色增长条充满整格SP时便会发动连击系统，以连打拳或腿增加攻击力。如果附近有同伴在并且也同时有一格以上SP则会出现威力更大的双人协力连击。如果是两名首领级角色协力连击的话虽然不用连打键，但破坏力更加惊人。

●**角色选择**：每场战斗开始前均要先选出一名核心角色作为玩家操纵角色，然后再选择两名同伴协力作战，并可对同伴的战位进行配置。

●**强化系统**：每场战斗结束后选择进入Garage可以用战场上得到的能量块来强化角色，Machine Production为提升角色HP与EP上限，Equipment Upgrade为提升武器威力，而Equipment则可更换角色武器。

CHECK POINT C 博派攻略流程

数日前，博派首领擎天柱派人前去某星球调查不明飞行物，结果调查小队全部失去了联系，为了寻找失踪的伙伴以及调查事件真相，擎天柱亲自带领爵士与千斤顶来到了这个星球，刚到达不久便收到了博派的求救信号，于是三人马上赶往信号发生地。然后到达后却发现信号竟然是狂派声波发出的伪装信号，目的就是吸引出擎天柱三人，然后狂派首领威震天趁机去偷袭博派的临时基地以夺取能量，发觉中了调虎离山之计的擎天柱三人立刻赶回……

VALLEY 1

游戏初始只有擎天柱、爵士、千斤顶三人，当然选择擎天柱为核心人物而另外两人援护。与敌人战斗开始后可先熟悉一下基本操作，每消灭一个敌人都会出现大量能量块，有时也会出现回复道具，球型能量回复EP，柱型能量回复HP，蓝色则是少量回复，红色则是大量回复，这些只有核心人物才能取得。

途中声波拦住了擎天柱等人的面前，可让爵士与千斤顶去对付声波，自己则尽量多消灭些杂兵收集能量块，在以后的BOSS战中也可以这样做。打退了声波，擎天柱等人又被一大片空中漂浮的机雷拦住了去路，千斤顶说这是半自动机雷，物体一旦靠近就会自动追踪爆炸，此区域的限制条件是要求在40秒内冲过雷区，所以变形后强行突破吧，注意此区域只有擎天柱一人战斗。回到基地遇到威震天，一番战斗后擎天柱质问即将撤退的威震天那所谓的不明飞行物以及失踪的伙伴是不是都是狂派干的，可威震天的回答却出乎擎天柱的意料，原来狂派也在调查那不明飞行物。



博派的临时基地受到伤害不小，为了修理则要用到这个星球的能源，与当地政府联系后政府答应提供帮助，但是作为交换条件，希望博派能打退正在袭击各处发电所的狂派，于是擎天柱等人立刻准备行动。

JAAD WIND POWER PLANT

第一个要救援的地点是风力发电所，注意大风会影响机体移动，这个区域还安装有固定炮台，最好优先击破。战场上还有一些木箱，打破后有可能出现各种能量块包括大能量块（相当于20个小能量块），但有时也会是炸弹。中BOSS蝙蝠魔和最后的BOSS闪电都不难对付，老战术即可。战

斗结束后博派最小的战士大黄蜂加入，由于以后几乎每场战斗结束后都会有新伙伴加入，所以这里就不多说了。

RANPAS GEOTHERMAL PLAN

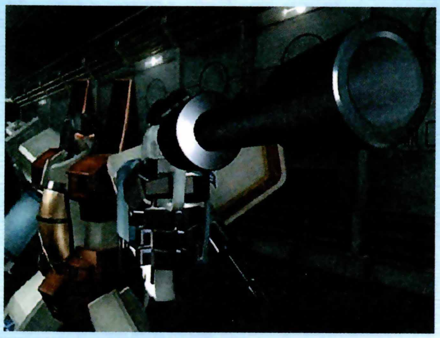
下一个目的地是地热发电所，由于在大门附近四周都设置着定时炸弹，所以一开始的限制条件是在时限内敌全灭后赶往里面大门，不过时间很充裕不用太急。打败中BOSS狂龙后来到一处有岩浆地热的区域，如果待在铁网上则HP会慢慢减少，所以尽量不要在铁网上停留。最后的BOSS是狂派的震荡波，他的远距离攻击比较强，所以尽量与他埋身战比较好。

MONGAN HYDROELECTRIC POWER STATION

最后一个需要救援的场所是水力发电所，这里由于有大雾而导致可视度极低。中BOSS战对人狼，机械狼的攻击虽然威力不大但是速度快并且能击倒人，由于机械狼体势较低，除去消耗EP的攻击外也就是普通的腿技有效了。最后BOSS是狂派的大火车，战斗中小心他的远距离飞弹以及变形冲撞攻击。过版后得到新武器machinegun，连射性能很不错。

VALLEY 2

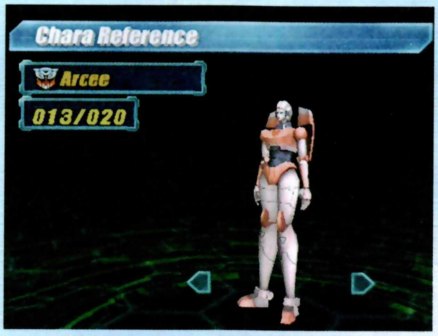
回到基地时擎天柱等人再次收到了求救信号，千斤顶怕又是个陷阱，提议先侦察一下，但擎天柱不同意，因为这次调查不明飞行物的任务是他



下达的，结果导致不少人失踪，因此自己也有一定责任，所以这样为了自身安全而延迟有可能是同伴求救的救援行动他办不到，于是在擎天柱命令下众人立刻赶往信号发生地点。

来到一处满是机雷与地雷的区域时出现限制条件，要求在限制时间内将全部制御装置破坏，然后全员到达最里面的制御装置处集合，此外如果不先将最里面的制御装置击毁的话，即使先将别的制御装置击毁，一定时间后也会自动恢复，因此一定要优先破坏最里面的制御装置，全部破坏后机雷会消失而地雷也会无效化，就连固定炮台都会变哑。

本关的BOSS竟然是未来的狂派首领惊破天，当然现在的擎天柱不可能认识他，但是却非常惊讶惊破天说他非常熟悉擎天柱，尤其是惊破天总是说这个时代怎么怎么样这令擎天柱大惑不解，不过现在不是犹豫的时候，一场擎天柱对惊破天



的梦幻对决即将开始。战斗结束后惊破天撤退，随后有三名博派成员出现在擎天柱面前，而为首者则是博派的下一任首领补天士，另外两人分别是老战士杯子与女性战士阿尔茜，补天士告诉有点发蒙的擎天柱等回到基地再详细说明事情原由。

回到基地后补天士说明了一切，原来在未来，原是狂派成员的震荡波在一个偶然的机会获得了一块非常特殊的能量矿石，当他把这块叫做“塞尔·格雷恩”的能量矿石装在了自己身体里后便获得了巨大几乎无限的能量，由于负荷过大导致震荡波的思想回路发生变化而变得狂暴起来，他不但篡夺了狂派首领的地位并且还大肆开始破坏行为，虽然博派与狂派也有反抗，然而在震荡波那几乎无限制的巨大能源面前简直不堪一击，变形金刚们几乎遭到了灭顶之灾，为了阻止这一事件，补天士想到了回到过去的时代阻止事情起因的方法，于是便来到了这个时代，而所谓的不明飞行物其实就是指补天士他们的飞船。

虽然听起来很不可思议，但是擎天柱相信补天士的话，因为他感觉到补天士体内也有着本来这个世界上应该只有一块的博派首领标志——能源宝。接下来，由于惊破天与威震天汇合后一定会怂恿威震天去寻找这块矿石，所以一定要赶在狂派之前找到矿石，但是“塞尔·格雷恩”这名字只存在于未来，现在根本不知道那块矿石在这个时代叫什么名字，于是千斤顶与当地政府联系并征得帮助后，探测到了三处有可能有“塞尔·格雷恩”矿石的地点，擎天柱立刻下令开始逐一搜索。

LAZALT RUINS

首先第一个目标遗迹，打败中BOSS鳄龙后遗迹钥匙被鳄龙带走，为了追鳄龙要求在限定时间内突破机雷地带，根据前方红色箭头的指示方向前进就行了，追上鳄龙后要在时限内打败鳄龙。进入遗迹打败第二个中BOSS猿猴后就要面对最后的BOSS未来狂派合体战士冲云霄，由于其超大的体型使得反击系统与连击系统无效，比较困难的一仗。

KARZITE MINE

本关的沙漠地形会大大降低机器人移动性，甚至连腿技与必杀技也无法使出，但不影响变形后的移动。连续两场中BOSS战分别对未来狂派战士鲨鱼精与毒气弹，都不是很难。接下来的区域限制条件是在时限内击破所有机雷发生装置以及敌全灭。最后的BOSS是未来狂派的铁甲龙，一样不能使用反击系统与连击系统，小心应付吧。过半后得到大威力新武器launcher。

ATALSTAN GEM MINE

本关战场是在矿山内部，光线比较昏暗，打击一下隧道边上的配电盘便可在一定时间内提高隧道内亮度。中BOSS是未来狂派的狂飙与毒气弹，限制条件为将狂飙打败，或者将所有毒气发生器破坏，如果选择后者，则先要将毒气弹打败，否则即使破坏一个毒气发生器也会被毒气弹修好。在随后战斗的限制条件随机或者是限定时间内敌全灭，或者是敌全灭并且打开所有配电盘。打败中BOSS瘟疫后将要面对狂派的六面兽，并且六面兽还会分身术，只有先消灭他的分身才会出现本体。

ENORMOUS LASER TRANSMISSION ARRAY

前三个地点都没有找到塞尔·格雷恩矿石，但这次确定了矿石的位置在这个星球的能量送射装置处，于是擎天柱等人开始了这个星球上的最后一战，来到目标地点打败红蜘蛛，然后限定条件是在时限内敌全灭并破坏开闭装置到大门前集合，连续BOSS战后再打退一批又一批的敌人后突入装置基地（之后可记录并可更换队员），在突破激光封锁线时，本应该选择可变形飞机的角色为核心人物来通过，不过也可以利用BUG让擎天柱强行突破，方法是先变形并尽量靠近激光网，以机枪对着激光网扫射，然后趁爆炸未消失之际迅速以高速冲撞击激光网就能闯过。再打败铁甲龙与声波后就会迎来最终决战，在四周都是高压电网的战场上对决威震天与惊破天联手，胜败在此一举！

[大结局]

虽然擎天柱等人从狂派手中夺回了矿石，但是因矿石被强行取下使得制御回路暴走而导致整个基地即将爆炸，擎天柱、补天士、威震天、惊破天被困在里面无法脱出，当惊破天嘲笑博派所谓的正义在这种时刻起不到作用时却提醒了擎天柱，他与补天士两人同时取出并打开了体内的能源宝，以此强大的能量阻止了大爆炸，同时也捡了一条命的威震天与惊破天只得快快离开了这里。

在基地大门处擎天柱众人正在商议如何处理这块塞尔·格雷恩矿石时，红蜘蛛突然出现并夺走了矿石，原来他要打算将矿石装入自己体内以获得巨大的力量，于是便马上飞向宇宙寻找安全的区域来装入矿石，但是擎天柱却没有下令去追红蜘蛛……

宇宙中，已装入了矿石的红蜘蛛却吃惊地发现自己并没有获得任何力量，愚蠢的红蜘蛛哪里知道，这种特殊的矿石一旦拿出那个星球来到宇宙就会变成一块普通的石头，没有了动力源的红蜘蛛将永远在宇宙中漂流……



游戏人才养成，专家精心打造，份量很重！

游戏的设计与开发 第二刷出版

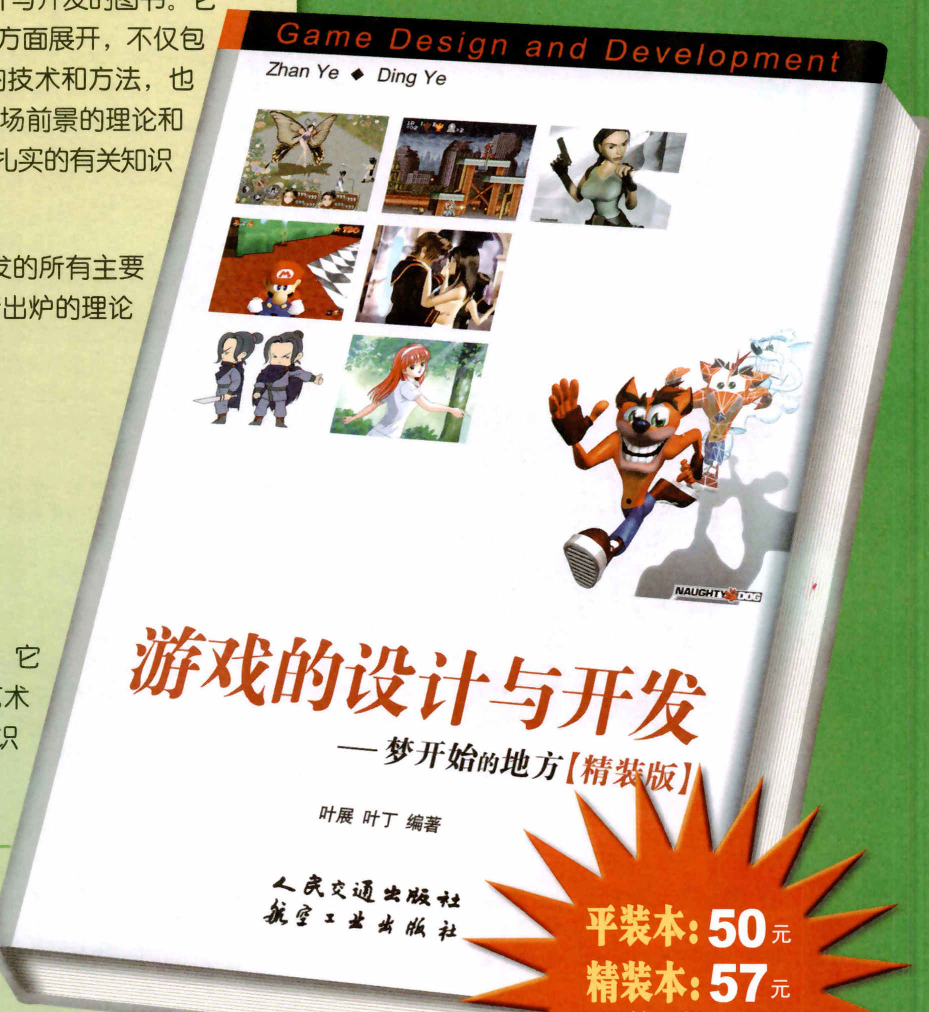
500页煌煌巨著，其中300本豪华精装本，限量发行！

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。它从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技术。因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。

本书内容基本上涵盖了游戏设计开发的所有主要阶段和层面，甚至包括国外大学实验室新出炉的理论和技术：

- 要点1：基本游戏理论和游戏性
- 要点2：游戏设计
- 要点3：二维和三维美工和动画技术
- 要点4：三维图形和人工智能
- 要点5：软件工程在游戏开发中的应用
- 要点6：游戏学院教育等等。

这本书完全不同于一般的技术书籍，它兼顾了游戏设计与开发中的技术层面和艺术层面，使人感悟到文理可以互通，历史知识可以驱动技术发展，具有很强的可读性。



平装本：50元
精装本：57元
第二版印刷
限量发行，只限邮购

著者简介

叶展，清华大学自动化系本科毕业，先后取得美国伊州理工学院的计算机硕士学位和卡内基美隆大学的人机交互硕士学位。赴美期间一直兼任国内《电子游戏软件》杂志的驻美记者和特约撰稿人。

叶丁，叶展之弟，清华大学计算机系本科毕业，现在美国罗切斯特理工学院电影艺术系学习动画电影。曾使用魔法师笔名在《电子游戏软件》上开设游戏设计系列讲座。

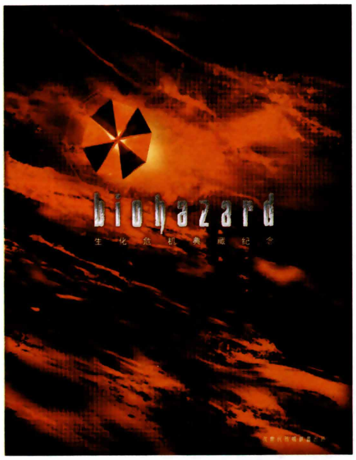
国内第一本精装游戏图书

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472919　　邮资免取

次世代传媒联盟
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力
游戏批评、掌机迷、电击收藏

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



生化系列游戏回顾，恐怖气氛再体验。双光盘，精美外包装。特制生化布架，特制生化彩色卡片。

生化危机典藏纪念

■定价18.80元　11月30日 出版



大人气偶像哆拉A梦权威收藏。之多，之精，之奇令人叹为观止。清新可爱，纯美享受。

收藏哆拉A梦

■定价22.00元　11月下旬 出版



国内第一本游戏开发专著。作者留学美国，专攻游戏动画。本书全面介绍了游戏设计与开发的基本知识，普及与提高兼顾。

游戏的设计与开发(第二刷)

■定价50元(平装本)　57元(精装本)



再突破，第四版！国内第一盘动画金版MTV最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高。

动感新势力 金版MTV第四刷

■定价9.80元(双光盘)　已出版



月度大餐：恐怖惊魂夜、青之天外、八右卫门、豪翔传、崩界轮舞曲、魔侦探罗姬、特技人等大作。口袋妖怪386精灵独家进化资料。赠明信片

掌机迷(7)

■开心价：10.00元　已出版



怒涛般人气大爆发，引领动漫潮流。本期为高达SEED特辑，CD含全部高达SEED主题曲，中外文歌词对照本，海报等。超值高质的精品。

动感新势力10

■定价：8.80元(双光盘)　已出版

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10	A04 红宝石MTV
A02 樱大战	A05 超时空要塞
A03 恶魔与天使	A06 动漫电玩金曲集
B01 樱大战2	B04 最终幻想XI
B02 高达经典名曲(已售完)	B05 合金装备本质
B03 最终幻想X-2	B06 任天堂全明星交响曲
C01 吉卜力动画主题曲	C04 KONAMI游戏金曲集
C02 动漫歌曲精选集	C05 街霸3音乐精选集
C03 寂静岭珍藏音乐	C06 王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

游戏的设计与开发(第二刷) 50元(平装本) 57元(精装本)

生化危机典藏纪念(含挂号费) 20.80元

收藏哆拉A梦 22.00元

电玩新势力DVD

第1辑(极少量存货，需求速购)、第3、4辑(最新出版)　每本10.00元　(第2辑已售完)

动感新势力

2003年第2期单光盘　6.80元

第3、10期双光盘　8.80元

注：动新第4至9期已全部售完

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24、25、26期双光盘8.80元。其余各期已售完。

动感新势力金版MTV(第四刷) 9.80元

电玩新势力银版MTV 6.80元

电玩新势力红宝石MTV 8.80元

电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐CD)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史CD) 9.80元

注：电软2003年第1、2、5、6、10、11、12期已售完

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评19辑(11月中旬出版)6.50元

掌机迷2、3、4、6、7 10.00元

樱大战典藏纪念 15.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取


恐怖!
2003年11月30日
秘密报告
计划名称:
将要在浣熊市引起的恐怖事件
21世纪初，安部雷拉公司成为全美最大的商业集团，90%以上的家庭拥有该集团的产品，
其政治与经济上的影响力无处不在
在公众面前，安部雷拉是计算机、制药和保健品的尖端企业
然而连它的员工都不知道的是，公司的主要经济收入来自
武器……
biohazard
生化危机典藏纪念
美国当代著名心理学家劳伦斯·菲舍尔指出，约有百分之四十的人喜欢恐怖体验。如果你自认是这40%中的人，就请享受一次恐怖带来的快感。
定价:18.80元 邮购请另加2元挂号费
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

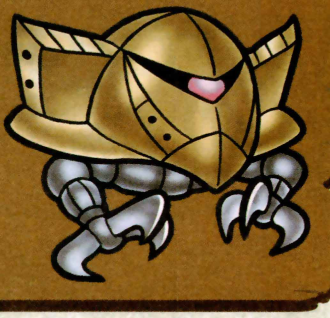

电玩新势力
VOL.27
双光盘
8.8元
合金装备画集完结篇
精彩纷呈不可错过!!
A盘 九大精彩栏目大整合!
PS2劲作赏:零-红蝶/FFX-2—国际版+最终任务/尸人/合金装备3
GC作品集:马里奥赛车—双重冲击/徽章机器人—BRAVE/索尼克英雄
XB游戏秀:魔牙灵/BRUTE FORCE
攻略研究所:真·三国无双3—真榴世的反击/恶魔城晓夜圆舞曲—魂之无记录通关
CG观光园:超级机人大战SC/变形金刚/龙背上的骑士（后篇）/恐龙危机3全CG欣赏（五）
高达的天空:机动战士高达与游戏(三)
格斗竞技场:SNK VS CAPCOM
塞尔达传说:塞尔达传说的历史(四)
名曲音乐厅:神乐传说
B盘 神乐传说金曲CD收录动听旋律27首
12月5日
全国上市!
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏

秘技天地

读者来信大汇总，游戏秘技大集结





天地会会长兼α队指挥官讲话：

★本期秉着团结不变、兄弟仁义的宗旨继续奉献秘技精华。

★指环王3一周目之后秘技码出现，实用二周目使用中，不敢私藏，奉献……

★得知了侍魂◎巴比的使用法，不敢私藏，下回奉献……

★永远别见到本次的机战SC……



GBA 指环王·双塔

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●稀有装备出现法

游戏中，稀有装备有两种：绿色系和红色系，其中红色系最难入手，一般在游戏中期会遇到BOSS，打倒它可得1—3种绿色装备或1件红色装备，所得的经验也会比杀小妖多（人物不同，剧情也会不同）。

在打倒BOSS后，立即存档，然后选择回主画面，之后再读取记录，就会回到本小关开始时，可再打一遍BOSS，但经验和装备等都保留，如此反复就能快速升级和猛得稀有装备。只是觉得此法有点钻游戏空子。

——北京　邢东旭

XZS：GBA指环王3已经上市，抢先试玩中。

GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度:9	秘技实用度:9

●无金手指达成金钱9999999

《机战A》无金手指达成金钱9999999！可惜不是前期，但是却是关键时期，用钱最紧张时刻，就是多蒙与玲因习得石破天惊LOVE LOVE拳的那一话，之后W高达、东方不败、卡贝尼、真盖塔等强力角色、机体不断出现，金钱不足是必然的。条件：拉伊特34级以上，京四郎34级以上（都有再动了），多蒙级别尽量要高（因为他地图炮攻击力随级别提升），过程中不存档，一开始多蒙尽快向凯因处移动（加移动力的芯片全给他是不行的，只一个巨型助推器和3个V-UP（W）即可），定要在他们射程外，然用气合加热血，再用再动移到凯因和另外三台机体之前，再用再动加祝福，钱也得了，失败条件也达成了，GAME OVER，金钱累加！此法30秒一周期、三周目时甚至得一次就65535元（系统最高值），仅一个多小时9999999达成！

——河南　赵亮

XZS：自毁机器，王牌动力……

GBA 奥伽战争外传

游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●加力量的方法

《奥伽战争外传》加力量的方法：得到两个热章，“鬼神”和“百人长”加力气分别是30(用智力换的)、20，共加50，得法：“鬼神”要求一击打血200以上，易也，雇一1级妖精，站在水中，用你想得章的人站在地上，加有字系对其用“火雷剑”(POWER UP)，一击即倒200多，前期也很容易呢。“百人长”不大好得，但在中后期易得，一对五即可，在第一个探索模式很好得到。

再一个是《奥伽战争外传》中易被忽略的“恐怖、援护”效果，就是看每个人情况时人下面的那一小横行，左端通常为0，在-2——2范围内变化，为2时打的血几乎是-2时的两倍呢。得到“布库”（杀死25名敌人可得）后周围3格的人陷入恐怖中，一个人可让效果变为-1，如果两人就为-23。援护效果是“头领魅力”热章（一般中后期才能得，是智力、力量、技能都很高才行）。效果是+1，如果敌人为-2而你为+2，那就算差十级也能搞定，处于援护时攻击力、防御力、命中率和回避都上升，处于恐怖中则相反。另外还有特殊人之前的援护，童光（我的卡乃繁体中文，应该是“龙光”吧）对童有援护，兽光对兽有援护，得“轮回转生”热章的人对不死者有援护（此章是用“梦西”复活死者——人或龙都行——再让复活的人用“童文书”变成人即可得到），兽类对有“可利”热章的人有恐怖感。

——河南　赵亮

XZS：本作除了经典没有更好的形容。

GBA 鬼眼狂刀

游戏推荐度:8	秘技实用度:5

●游戏中的隐藏人物

用全部角色通关后，就能使用变身为鬼眼之前的“真·KYO”，但能力稍弱。

——北京　邢东旭

XZS：无用的杂鱼？

PS 游戏王·被封印的记忆

游戏推荐度:7	秘技实用度:8

●卡片的复制

游戏里，魔法卡最难入手，像“巨大化”、“万能地雷”等，须以“柔A级（或S级）”战胜对手才能获得，而“真红眼”、“青眼白龙”等卡更是千年难得一遇，而游戏最多在卡片组中放3张，集齐3张非常困难（根本不可能），因此一旦入手一张就可用下面的方法复制：

1、复制前要有三个记忆卡（如果有能翻面的，两个也行）。

2、进入游戏，把想复制的卡片换出卡片组，然后Sare在记忆卡Ⅰ上。

3、用PS的记忆卡，COPY功能把记录复制到另一个记忆卡Ⅱ上。

4、重新进入游戏，用记忆卡Ⅰ与Ⅲ进行“卡片交换”，把“Ⅰ”中想复制的卡全部传过去，再用

记忆卡“Ⅲ”与“Ⅱ”交换，把“Ⅲ”中的卡传到“Ⅱ”里，OK！

如此一来，想复制的卡全部多了一倍，一张变两张，两张能变四张，加上开局时能随机得到两张魔法卡，用复制的话能一下集齐所有魔法，实力增强后再获得稀有卡的机会也会增加，任何卡都能复制。注：与草原神官兵对战可能很多有用的卡片。

——北京　邢东旭

XZS：带“游戏”二字的游戏……

PS2 指环王3·国王回归

游戏推荐度：9　秘技实用度：9

●游戏一周目后出现的隐藏密码

游戏中按Start暂停，，同时按住L1 L2 R1 R2，再输入下列按钮，成功后将有音效响起：

Restor Health □、□、○、○
Perfect mode ○、下、△、X、
Always Devastating △、上.△、下
All Upgrades 上，下，△、□、
Infinte Missiles□、□、下,○、
Invulnerable□、○、□、上
Targeting Indicator Mode下，○、上,△。

——北京　LULU

XZS：强力秘技。



GB 口袋妖怪·金、银、水晶

游戏推荐度：9　秘技实用度：9

●无限使用道具

在使用道具前存档，然后对小妖怪使用，用完后把道具的被使用者存入电脑，然后换另一个箱子时存档，声响前关机，读取记录发现箱子里的小妖怪是使用了道具之后的，而身上道具并不减少。用此法使用增加招式最大值的药，增加攻、守、敏等值的药时可一同使用，非常方便，可省大钱。另外，也可用此法无限去美容院（黄金城地下）和抓虫大会，甚至打会馆时能行（无限打会馆升级）或吃升级药……

●抓虫大会BUG

带6只妖怪，第一位要会“飞行”，去参加抓虫大会，一开始就从下方出去，被人问你是否退出时答“否”，然后用“飞天”飞去附近的精灵中心，把第二位与第六位妖怪的位置调换，然后除了第一位会飞天的妖怪外，其余5只顺序放到电脑里，再进入刚才答“否”的地方，这时会再问你是否退出抓虫大会，这次答“是”，对话后会发现身上多了一只精灵（程序错误），这只精灵表面上是第六位的精灵（招式也是）而只要给它吃升级药的话，它的各项能力会变成第二位的精灵，而且如果进化的话，程序错误将消除，在下认为这只精灵是用第六位把第二位覆盖而来。

●降低等级

游戏中，等级只能上升不能下降，金鸟或银鸟其中一只入手时就已经70级，而第150只精灵也是70级入手，火焰鸟等50级入手，由于入手时招式和能力已经确定，会造成妖怪无法学习前面低等级的强力招数。

其实，只要抓一只未进化的“小拳石”（或“毒蝙蝠”）放在6只妖怪的第二位，把要降等级的小妖怪放在最后一位，然后用抓虫大会（BUG）法，把最后一位（表层）覆盖到第二位的精灵身上，然后喂它升级药（不要让它进化），之后把它存入电脑马上取出，等级就会下降1—9级（妖怪种类不同，下降等级也不同。金鸟银鸟需“双重覆盖”即把金鸟覆盖到其它精灵上，再覆盖到“小拳石”上，否则等级无法下降）。最后，只需把覆盖后得到的精灵覆盖到最初排在最后一位的精灵身上即可消除程序错误（彻底消除），有点累？其实还是相当有用的！可以学会游戏中的全部招式，并且任意组合放到任何一只精灵身上。

●无敌的组合招式

“大甲虫”的招式“剪刀脚”无视敌防御力一击必杀，但命中率极低，只对相同等级以下的对手有效，而“小磁石”的“确定目标”或“格斗拳手”的“心眼”一招具有令下一回合命中率升为100%的效果。用抓虫大会（BUG）法把两招同时学会，再覆盖到想学这两招的妖怪身上即可，学会后即可无敌（第一回合确定目标，第二回合一击必杀），配合“吐丝”（令对手无法交换精灵），特别是在两个玩家对战时LV100 VS LV100时此招能打破僵局。

注：第251只精灵在入手时的第一招非常有用，能使身上所有精灵的所有异常状态全部恢复。

●招数机“09”

第9号招数机无法在游戏里获得，可以在上一代口袋红/绿中抓精灵之后用通信机能传过来（招数机的号由该精灵在图鉴上的排号决定）即可获得。

●“全部50个招”集齐后的报酬

把50个招数机全部集齐后，去黄金城上方抓虫大会的草地（右上方出口左下面的那一块）里找那个小孩说话，会有情报喔！（全部50个招数机可以换来一只最利害的精灵）

——北京　邢东旭

XZS：口袋无限、妖怪无敌。

GBA 网球王子

游戏推荐度：7　秘技实用度：8

●隐藏球员出现方法

青学校内ランキング战
手冢国光穿关后出现越前リョーマ
乾贞治穿关后出现海堂熏
菊丸英二穿关后出现大石秀一郎
河村隆穿关后出现不二周助
地区予选个人の部
越前リョーマ穿关后出现伊武深司
河村隆穿关后出现石田铁
海堂熏穿关后出现神尾アキラ
神尾アキラ穿关后出现橘桔平
都大会个人の部
海堂熏穿关后出把木更津淳
桃城武穿关后出现柳慎也
越前リョーマ穿关后出现不二裕
大石秀一郎穿关后出现赤泽吉朗
不二裕太穿关后出现观月じめ

（EASY 难度即可，有两个隐藏人物出现方法不清楚）

●游戏心得

其实游戏可以尽早结束，用必杀技连续击落对手球拍3次即可，其中石田铁成功率高。

——河北　么兴业

XZS：FANS向秘技。

GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度：9　秘技实用度：9

●机战A中狙击系机师练级的方法如下

让要练级的机师如阿姆罗乘坐米塔斯，让甲儿乘坐初期得到有补给装置的机体。因为甲儿回避率很低，就利用这一缺点来完成本文要说的使命。选一关有影子兵的关卡。老办法，只留一个上述敌人，让甲儿接近他，当他攻击甲儿后，就让阿姆罗上去修理，同时甲儿也对阿姆罗进行补给，米塔斯要变成飞行形态先，且要移动。一般该敌人只会找弱的欺，也不必担心甲儿级别高后会避过去。本人在练级时，该敌人30级，甲儿80级，反击时选防，敌人命中率100%，选避，敌人为75%以上。玩家只要选防且取消后援防御就可以了。如此反复，甲儿和阿姆罗就会很快升到顶，下一话再换别人坐米塔斯…

在《电软》20期那位玩家是用多蒙完成一击必杀的（有后援）。本人是用阿姆罗与主角来完成，阿姆罗乘坐卡缪加入时带来的第一部高达，该高达最后一项光子武器为所有高达中不需气力发动的最高值的光子武器，把该光子武器研究到顶，再装三个攻击上升的芯片，本人的此时为4750（最高），主角乘真实系机体中带有浮游炮的机体，浮游炮也研究到顶，装三个攻击上升的芯片。两机体的界限也研究至最大（增加发动技量率）。打最终话BOSS时，阿姆罗用精神“奇迹”攻击BOSS，主角在后面援护搞定。当时该BOSS为50级，阿姆罗70级，主角72级。

——贵州　李松

XZS：GBA的精神：爱、爱、爱、爱、爱、爱、爱、自爆。



游戏的手机

殊途同归的掌上娱乐终端

一起探讨大势

什么是商务？什么是玩？——从诺基亚6600“胖天使”说掌机与手机的融合趋势

文天语



一、有关6600的基本情报：

6600采用了前卫的流线型设计，体积为113cc(108.6 x 58.2 x 23.7mm)含电池重约125克，屏幕176×208像素。手机首次采用65K色的屏幕。6600采用了Symbian 7.0的操作系统，整体性能比起Series60系列的产品要好。此外，它还内置了支持2倍变焦的VGA摄像头(640×480)，可以拍摄3GPP格式的视频短片(注：此格式短片导到电脑中可以通过专门的黑客软件观看)。

6600支持彩信以及XHTML格式的网页浏览。机身内置6MB内存，并且附送一块32MB的MMC扩展卡。

二、特色技术：

6600基于诺基亚SMIL技术，该技术可允许用户按事先预定的顺序编写包含文本、声音和图片的信息，用户因此可创建、发送和接收包含多个图片的多媒体信息。诺基亚6600的用户还可拍摄、发送和接收包含声音的视频片段，以及接收RealVideo和3GPP格式的流式播放内容(Streaming)。诺基亚6600专设"多媒体资料"菜单，使多媒体内容的查看和管理简单而方便。

诺基亚有关人员解释说："在发展日益迅速、亟需获取各种资讯的商业环境中，用户必须找到能够平衡工作和家庭的方式。诺基亚6600为用户提供了两者皆佳的选择，先进的商务功能可让用户在办公室中掌控一切，同时，最新的图像功能又让用户能记录下宝贵的家庭时刻。

"通过加载与Symbian 7.0s操作系统兼容或基于最新MIDP 2.0版本Java技术的应用，诺基亚6600的用户可个性化自己的手机。这些应用可储存在手机本身的6MB内存或是扩展的MMC卡之中。

强大的商务工具使诺基亚6600支持用户自选用户界面形式，开创了移动个性化的新形式。诺基亚6600的用户可从色彩、图片和墙纸入手，更新用户界面的外观和风格。合成音铃声



看了吧，蓝牙耳机和3650。

和类似音乐的原音铃声完善了可订制的用户界面。诺基亚6600的可选配件包括新型诺基亚无线领夹式耳机、诺基亚无线车载套件、诺基亚图像浏览器和诺基亚数码笔，所有这些配件均支持蓝牙技术。

注1：SMIL技术关乎彩信，诺基亚6600可以支持多张图片有顺序的连载编写或收看。配合文字说明、声音旁白，颇像一幕小电影(幻灯！？)。所谓流媒体播放，指手机通过GPRS上网后，无需下载，亦可在线观看视频短片。

注2：开放式操作系统的手机拥有极强的DIY可能。以上官方介绍，远远达不到黑客或是DIY爱好者对于6600或与之类似的移动电话之改造水平。若要DIY赛班系统的智能手机，首当其冲就要先安装一个“资源管理器”——然后才可以在扩展MMC卡上安装各类黑客破解软件，实现DIY乐趣，以及运行各种所无需程序。

Symbian applications available from Nokia Software Market: Graphics, icons, animations, logos Games: Possibility to download new games

上面的官方英文清楚表明：我们可以利用6600和电脑进行数据交换，实现图文下载，或是游戏下载。

注3：现行手机多具有蓝牙功能或是各种额外的小功能——例如，蓝牙是实现无线数据交换的一种高级方式，通过蓝牙，手机可能很方便地和笔记本电脑交换数据(需双方支持)。另外，6600还有什么“电子钱夹”一类的管理密码的东东。因为我辈关系不大，故不详述。

事关“数码娱乐”，怎样看待智能手机？

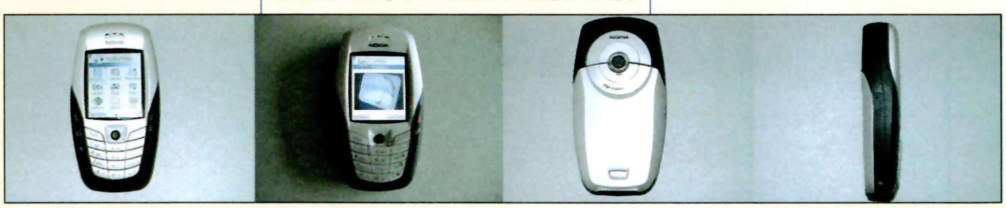
一、问题的引出：

首先，智能手机不是一般意义的手机，光有钱买还不够，得用心思去琢磨怎么样去榨干这种全开放系统的一切可能实现的功能。

外国黑客们乐此不疲地破解或去创造一些东西，使得开放系统的手机功能空前强大。试想：如果一个大款拿着一个最新的智能手机，却只是每天接接电话，而不深入研究，怎么对得起那些辛勤的黑客儿呢？

因此我们得出结论，智能手机不是为了炫，而是为了玩——其中，DIY恰恰是最好玩最能够使手机玩家获得满足感的一个环节。

赛班手机的基本DIY实战应用成果：



1、随时随地看RM——虽然内置RM播放器，但是需要我们在电脑上使用专门的媒体格式转换软件，把各种规格(比如AVI、MPEG)的片源按照指定的手机屏幕所能够接纳的尺寸来进行转换，变成RM格式，再通过数据线从电脑把文件拷到手机中，就能够播放了。加之智能手机一般都还有免提功能，如果把音量放大，甚至双人同乐观赏喜剧短片也未尝不可，真是别有情趣。

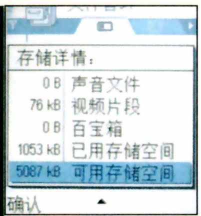
注1：只适合国语片(如我爱我家)，和内嵌字幕的动画片一类(如小新)。通常的DVDRIP很难直接转成RM，一来字幕文件无法妥协，二来音频部分的障碍始终难以解决，因此，我们只能把2CD容量的DVDRIP先转成可变码率的RMVB，再行压缩，方可以制成在6600上观看的RM。建议高质量压缩，请配备256MB的MMC卡。

注2：对于一些原本就是低格式的RM片源，只要通过转换软件压制成屏幕尺寸符合要求的文件就行了。而且不用将画质设得很高——对于小新或者是机器猫这种低帧动画片，我们只需大幅压缩即可。像是6600原配的32MB MMC卡，可以放上若干个小时的动画片，非常省空间。

2、扩展应用软件：

比如有黑客制作出在定焦3650(3660)手机上应用的，透过软件来实现10倍变焦的程序，我们都可以装到手机中。还有像是一些文本阅读器啦、专用图片播放器啦，也可以轻松实现。这样我们可以用手机来看小说，或是看中华传统瑰宝——连环画儿!!!





诺基亚赛班开放式手机的统一菜单。

注：专业型赛班手机论坛，可提供较为详细的资料，供玩家使用。有一些非常敬业的高手做技术支持。连环画方面，也应该到专门的小人书网站去找内容，然后即可通过一些专门的播放器来实现。本部宇部用3650已经实现在手机上，待到天语拿到6600时，一定给大家演示演示!

其他外国黑客的丰富多彩软件，天语水平和实践经验所限，恕不一一列举。

二、手机比掌机好玩?

百闻不如一见，与其我们在这里大谈“贪吃蛇”，还不如拿几张照片出来，这样更有说服力。

大家可以发现，目前的手机，包括N-GAGE在内，其屏幕并非宽屏，因此游戏画面都是竖长的，宽度非常不够，打起清版游戏挺不爽——但是请注意——手机同样是可以进行震撼游戏的!!!

这一切都得益于智能手机那颗100MHz起步的辅助CPU。诺基亚和其他品牌的一些赛班系统手机，使用的都是104MHz的ARM架构CPU，生产这种CPU的还有像是德州仪器。虽然和采用微软SMARTPHONE系统和INTEL 400MHz Xscale CPU的对手阵营手机相比(注：这里是指智能手机,而非蠢笨的PDA手机)，100MHz显得幼稚了些,但是联想到赛班系统对CPU要求，远远低于Microsoft Mobil 2003，天语觉得基本够用了。



西门子SX1手机运行N-GAGE游戏的画面。这款手机是我们这里宇部达人最喜欢的。大家请看，就算同是赛班系统，也不至于破解乱用吧? ^_^

好了，如上图。这里大家看到的画面，都是SYMBIAN手机显示的画面。尤其是在外国黑客的努力下，N-GAGE软件防护被全面攻破——1、只要给N-GAGE配一块大容量MMC卡，从此不用再买N-GAGE专用卡带，可以直接把破解版的游戏存到卡里随时游戏。2、其他品牌的赛班手机，比如SIMENS SX1，照样可以运行N-GAGE游戏。

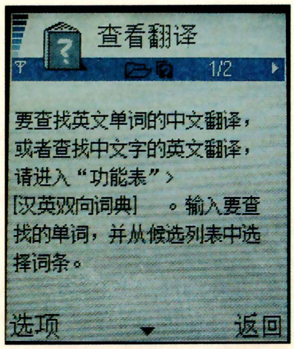
我们特别注意到，在即时3D演算方面，N-GAGE已经超过GBA。另外别忘了，智能手机本来就可以玩到很多手机游戏厂商出品的游戏——只是它们没有SEGA、TAITO、EIDOS专门为N-GAGE优化制作的游戏那样有名气罢了——而且据说也非常好玩哦!

至于稍老一点的GBC游戏，目前完美运行于3650级别手机。甚至一些外国黑客出于纯粹自我爱好，把“魂斗罗”一类的经典游戏，硬是移植到赛班系统的智能手机上!(注：并非运行模拟器软件，而是重新将游戏编程，放在手机上运行)

天语相信，随着手机操作系统的开放程度越来越高，用手机玩游戏必将在最大范围内普及。

智能手机兼容掌机游戏的“大势”不可逆转，问市场谁主沉浮!

呵呵，说了这么多，不知大家是否看明白了。其实除了诺基亚主推的赛班系统，当今业界另一巨头微软也当仁不让。大家已经知道，摩托罗拉已经彻底脱离了SYMBIAN联盟，这家公司更倾向于微软甚至LINUX的手机系统。由于微软系统对手机的要求很高，屏幕要求比176×208还要大，对电池和CPU都提出了更高的要求。同时不可否认，微软的MOBILE 2003系统可以与PC高度互动，这样一来在PC上能够执行的很多程序，只要硬件条件允许，都可以移到手机上来进行。最简单的莫过于游戏了，基本上模拟器一类都可以随时往手机里拷，然后直接玩就行，还有像是媒体播放器，连同插件方面，一切格式都是直接运行，远远比SYMBIAN系统要省心。



简单的多媒体应用案例，这是手机里自带的英方汉词典。

因此，据新浪等门户站的最新报道，国外某著名通信专业人士已经断言，由于SYMBIAN系统是多家合作，而没有一个统一标准，大家各自为先，在系统上存在很多不兼容的情况，而导致步调不一致。该人士并称，微软的MOBILE系统将后来居上，远远把SYMBIAN甩在身后。另据报道，微软提高了手机商的门槛，只有一次出货超过十万台手机型号，才会被授权使用MOBIL 2003 SMARTPHONE系统……(全文完)



有操作系统的地方就有蓝屏死机，赛班也一样。

打造电视卡显示效果颠峰！

软硬兼施，将电视卡优化到底！

文：EMUYU

上一回，我给大家对“电视卡加强力软件DSCALER提高显示效果”作了一般性介绍，但这还不是电视卡所能达到的巅峰。按以下办法配置后你再也不必羡慕客厅里被家人抢去的电视了，但可能你就需要破点财哦……

注：下文中的第一节对逐行电视同样有效，对普通电视画面效果提升不明显，大家应按需选购。

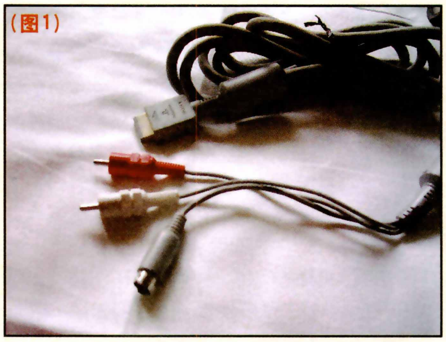
1，购买一条原装的S端子线。

话说模拟鱼得到电软即将寄出稿费的消息时，心里一高兴就开始琢磨着把这笔钱花出去了（汗！），正好上街时看到游戏店里有原装的S端子卖，据网友称原装的要比组装的S端子甚至分量端子的效果都要好，于是就忍痛花了220元买了下来，没想到这一试……，比我想象中的还要好！

图1对比的组装的S端子线，质量虽不错，但效果就……。

图2原装的S端子：

镀金接口，两边还有抗干扰环，沿线的方向前后晃动可感受到里面的磁环的晃动，线材



（图1）

和用料可看出都不计成本！购买提醒：据JS的原话，还有一种150左右的中古原装的S端子，真正原装的卖不到这个价格的，参考了一下日元标价也可能他说的是真的，也许我冤大头但劝大家在购买时一定要开个收据，买到假货可真是冤大头了。

请看图3和4的组装和原装S端子的效果对比图（DSCALER的设置均一致）：

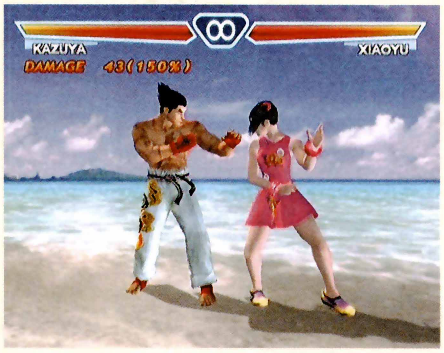
无论是亮度，色彩以及清晰度都有很大提高，甚至让人怀疑是移值到PC上的PS2游戏。

而且还能很好地消除上回书中提到清晰度提高时出现的网格现象，真乃电视卡的绝配也！

上回书中提到的组装的S端子噪点消除现在看来也不必了，看图5，蓝色进度条上再也看不到噪点了。

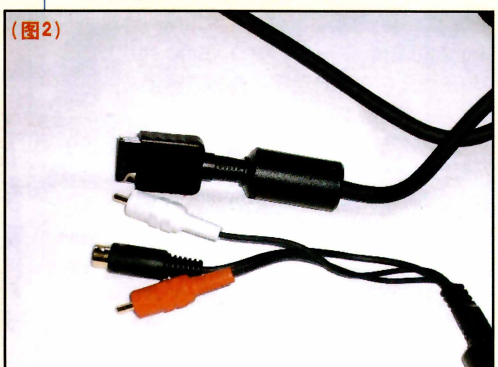


（图3）

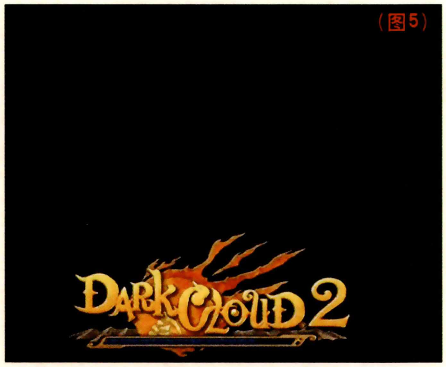


（图4）

2，如果你恰巧要升级你的显卡，我建议你应当把2D显示品质放到第一位，其实上回书里也提到过，现在的显卡在速度和3D方面都已没什么问题，而电视卡效果的最终输出还得靠显卡，因此显卡2D显示品质决不可忽视。在选购方面推荐以下品牌：N卡：ELSA，丽台（本人新升级的就是丽台的FX5600），ATI：一定要原厂或ELSA的，MATROX：G450，幻影512，这个很多网友都说好，但本人没用过而且3D性能一般，也很难买到不太推荐。



（图2）



（图5）

一块好的显卡都有精细的调整项目，如下图6，7就是N卡的具体调整项：

其中图6中视频重叠就是OVERLAY了，按照自己喜欢的调整。

图7中的数字震动和图像锐化虽写的是针对桌面调整，但对经测试视频也有效，其中数字震动 功能对液晶显示器尤其有效，能有效补正液晶显示器色彩方面的不足，但对CRT显示器功用不大，大概与其不是纯数字设备有关吧。

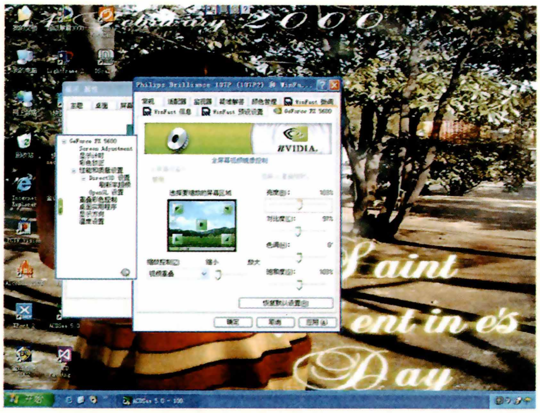
3，升级你的CPU和内存，有两种方法：超频或花点钱购买更高性能的设备。我选择的是超频，如我的DURON750超到933，内存频率从100超到133后，原先deinterlace只能选greedy 2frame，而超频后就能用mocomp2，显示效果立马提升，尤其是动态效果。这个拿《宿命传说2》一试便知，请自己截图8所示画面选greedy 2 frame和9 MoComp2的效果对比，greedy 2 frame的字体明显跳动，看了不舒服。而要想获得最佳效果请选TomsMoComp，但就网友的实践来看往往需要P4级别的CPU。

以下是DSCALER帮助文挡的翻译：为何1G以上CPU推荐使用TomsMoComp和MoComp2？

TomsMoComp

This method is the latest and greatest method from Tom Barry. This new method improves on some of the older methods in two important ways.

1，Where there is motion, the bob pixels are generated by looking along a series of diagonals as well as simple the ones above and below.



（图6）

2,Also when there motion the code will try and spot slowly moving objects and will try and maintain the detail on those objects.

The combined effect of these two searches is a big jump in picture quality and also a big jump in CPU usage.

这个新反交错模式是由Tom Barry提供的最新和最好的模式。相对于老模式它在以下两个重要的地方作了改进：

1,当画面动态变化时，发生跳动的像素被连续的斜向化同时简化为一方向的上或下（这里作者写的有点语焉不详，这也是这个软件最大的弊病，作者们都是专业人员，那些专业术语对于他们来说是理所当然的，也不准备让普通人看懂，我猜这个模式可很好地消除高速运动时讨厌的横纹与这项有关）。

2,而且当画面动态变化时,编码器试图找出慢速运动的物体并维持这些（慢速运动的物体）细节。(这也是这个模式与其他模式的最大区别,也就是无论高速还是低速画面都可获得良好效果)。

两者结合的结果是获得画面的大飞跃同时CPU资源消耗量也大幅飞跃。

如果你一时没法全部升级这些设备,我建议按以下优先顺序来升级：

原装S端子--高品质2D显卡--CPU--带显亮功能的显示器。

怎么样，经过以上器材和软件优化，你的电视卡已不输于任何其他倍频设备（甚至大部分普通电视）了吧，而且还可以是100HZ逐行无闪烁的哦，要是你和我一样仅仅是由于怕和家人抢电视而非由于经济原因选购的电视卡的话，那就赶快行动起来优化它吧！

电视卡相关问题补遗：

1，电视卡能不能接X-BOX和NGC等游戏机？能否直接接收逐行信号而不做转换处理，效果岂不更好？

能接任何输入源，包括X-BOX和NGC等游戏机，但由于目前还没有带分量接口的电视卡出现，所以不能直接接收逐行信号，因为S端子的传输带宽不够。



（图7）

另附上PS2逐行游戏打开方法（感谢chris.ko提供资料）：

ATV OFFROAD FURY 2（美版）可选 Burnout 2（美版，不是欧版）进入方法：出现PLAYSTATION 2后按住三角和叉不放至出现逐行选择对话框。Guilty Gear XX 进入方法：出现PLAYSTATION 2后按住三角和叉不放至出现逐行选择对话框。

NBA 2K3（美版） 进入方法：开场动画时按住4个键至画面结束。

NFL 2K3（美版） 进入方法：开场动画时按住4个键至画面结束。



（图8）

Primal（美版） 可选。

Robotech Battlecry（美版）可选。

SOCOM：US Navy Seals（美版）可选。

Star Wars Bounty Hunter 可选。

铁拳4进入方法：出现PLAYSTATION 2后按住三角和叉不放至出现逐行选择对话框。

星之海洋3进入方法:出现PLAYSTATION 2后按住三角和叉不放至出现逐行选择对话框。

SOUL CALIBUR 2（刀魂2）进入方法：出现PLAYSTATION 2后按住三角和叉不放至出现逐行选择对话框。

2，关于用DSCALER看电视无声的解决方法。先下载程序SoundOn，运行即可。请一定要用WINRAR3.0版解压（3.0以下版本会出现错误！）。

http://www.egchina.com/bbs/uploadImages/200211/2002111219444660974.rar

具体看说明文挡：Some applications, designed for old VFW interface (VirtualDub, FlyCap, Vidcap32)may lose sound when running under Windows2000 or XP with some WDM drivers.（大意是有些WMD驱动会丢失部分声音文件）

3，我还是想买VIVO显卡，请问哪款好一点？

选购的时候一定要注意不要贪便宜！有些VIVO卡集成的是SAA7114芯片，效果很差不要买！据说WinFast A180TDH Cinema，GeForce FX5600 Personal Cinema这两款不错，他们vivo都是采用philips最新开发出的SAA 7174hl芯片，有网友称比一般电视卡的效果还好，不过都是天价了。

4，有没有好一点的USB接口的电视盒推荐，我想接笔记本玩。

抱歉，我所听到的网友报告是，即使是USB2.0接口的都存在影像拖慢问题，我不推荐，一定要买的话请亲自去试一下为好。





GBA模拟器VisualBoyAdvance几个小技巧

文/窗外不归的云 EMAIL：yeyunzhang@163.net

作为目前最强的GBA模拟器，VisualBoy Advance可以说是GBA玩家使用率最高的模拟器，但是一些朋友仅仅局限于用VisualBoy Advance玩GBA游戏而已，使用上极其单纯，没有将VisualBoyAdvance的功能一一用上，这里笔者介绍几个VisualBoy Advance的特别功能,希望对一些初涉模拟的朋友们有所帮助。

注：本文操作以模拟天下banny汉化的VisualBoyAdvance1.6版为例。

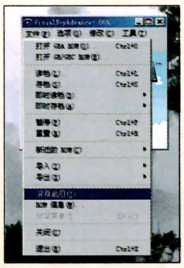
[1] 截图功能

如果我们需要把某个游戏的画面留下,一般情况下是用专业的截图软件或者用WINDOWS提供的截图功能，但是这两种都颇显麻烦，其实我们可以用VisualBoyAdvance自带的截图功能把所需要的图片保存下来。

方法：出现满意的游戏画面时，点击“文件-屏幕截图”即可把当前游戏画面保存下来，接着会出现一个对话框，你可以自己选择截



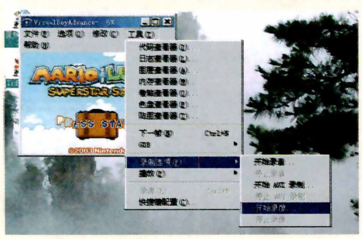




图的存放位置以及截图的保存类型（PNG或者BMP格式，也可以事先在“选项-模拟设置”中选择好默认截图格式），需要说明的是，用VisualBoyAdvance截的图没有经过处理，它所显示出来的效果也就是由模拟器模拟出来的游戏图像。

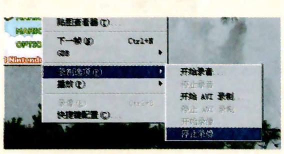
[2] 录像功能

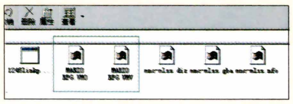
GBA虽然是掌机，但是玩家之间也可以互相交流，笔者所主持的《掌机迷》封神榜栏目也希望国内的玩家多多交流经验，而游戏交流最直观的莫过于互相欣赏游戏影像，VisualBoyAdvance从1.5版开始支持游戏录像功能，不过1.5版是将录像文件保存为avi



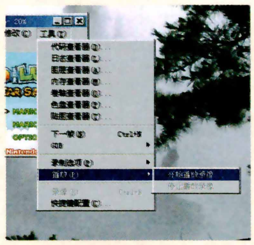
格式，不仅体积庞大，而且图像和声音得单独分开录制，不便网络上流传，从1.6版开始VisualBoyAdvance便支持指令文件的录制(也就是说这并非严格意义的录像，而是将游戏过程中玩家的按键动作记录下来了），这样也就大大地缩小了录像的体积(通常一个指令录像文件只有几KB到几十KB大，而AVI格式的大小……不敢想象），便于玩家之间的互相交流，也便于读者向我们投稿。不过需要注意的是，指令文件必须在模拟器上播放，而且必须要有游戏ROM，同时也要求录制和播放影像的模拟版本一致，否则有可能会出现指令错误的现象。







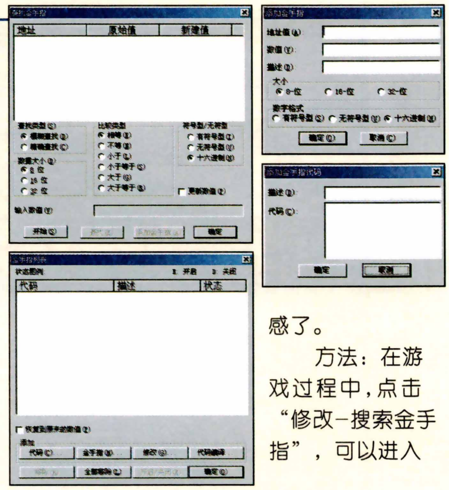
方法：需要录像时，点击“工具-录制选项-开始录像”（不要选择“开始AVI录制”，那样将生成AVI格式的录像，体积很大），输入录像文件的名字，选择好存放路径，于是模拟器就会将游戏过程中的按键以及声音录下来，需要停止录像时，点击“工具-录制选项-停止录像”，而播放录像时，我们需要先用模拟器打开该ROM，然后再点击“工具-播放-开始播放录像”，模拟器就会自动读取指令文件以及加载声音文件，那么你在模拟器上看到的也就是录像录制者的表演了。



[3] 金手指功能

现在的很多烧卡器都将金手指作为卖点，其实我们用VisualBoyAdvance就可以完全实现金手指的功能，然后再将修改过的游戏存档烧到卡里，这样我们也能享受在GBA上玩金手指的快感了。





方法：在游戏过程中，点击“修改-搜索金手指”，可以进入VisualBoyAdvance的金手指截面，我们可以利用模糊查找以及精确查找来搜索金手指，同时也可以输入从网上找到的金手指码直接使用，限于篇幅，这里不做详细介绍。

[4] 皮肤功能

现在很多软件都流行换肤功能（SKINS），VisualBoyAdvance也跟上潮流增加了SKINS功能，我们即可以使用网上制作好了的VBA SKINS，也可以自己动手制作（当然,这就需要你有相当高的水平哟),以便让自己的模拟器靓丽出彩,个性十足!





方法：假如你的硬盘里有现成的SKINS，那就可以点击“选项-视频选项-渲染方式-使用皮肤”，然后再找到需要使用的皮肤，点击确定即可，也许你会发现使用皮肤后没有菜单栏，其实只要在软件界面上点右键就会出现菜单栏。如果不需要使用皮肤，那么在“选项-视频选项-渲染方式”中将“皮肤”前的勾去掉就行了。



国产1024X1024主流等离子彩电已经出现

打机最强装备何时能进入阎关族的家？



在跟踪国外最新科技动态方面，天语以前一直未敢放松警惕。对于显示器材，虽然国产制品在很多方面相对来说还不是很成熟，但是我们知道，多年来对于先进技术的掌握，最有效的办法就是“引进吸收”。

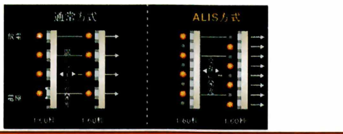
说起来也不算早了，天语若干期以前，就曾经大力向各位介绍过什么才是等离子彩电的真正先进技术。由于众所周知的原因，我们很难直言哪个产品就是主流，哪个产品技术就不行。但是由于国内很多消费者并不能对事物本身有一个明确的判断，更多的却是对广告语言的欣赏，以及喜欢一些数字游戏和表面文章，所以我们只好给大家提个醒——哪怕大家并不买账，也意识不到那些(就像当年天语介绍厦X彩电的技术细节，硬是被人认为是“收了厂家的银子”。还好，总有公道在人间。慢慢地，随着玩家品味的不断提高，越来越多的玩家在网上提到厦X，就连本部的大象等人，也入手东芝黑晶管无锯齿厦X数字电视，不知是受到天语影响，还是真的觉得厦X不赖？)。

之前的文章介绍过富士通日立的ALiS技术，这是一种能够有效提升等离子板显示画质的技术手段，还有像是松下的REAL BLACK等等。当天语介绍这些行业内的最先进技术时，国内市场正呈现出“PLASMA彩电一片繁荣”的景象——其实呢，那时我们的PLASMA都是852×480级别的初代产品——大家可能没太注意，其时所有商场里摆放着的PDP器材，宣传重点都是“轻薄时尚，高贵不贵”，很少有厂家主动把器材的真正性能指标拿出来让消费者看个明白，厂家更不会主动介绍“我们使用的是六大等离子板供应商的某某品牌”。(日本有四家PANEL供应商：FHP、松下东丽、NEC、先锋；韩国有LG和SAMSUNG)

这时问题就来了。对于一台价值数万元的电子产品，谁都不希望入手后却发现其技术已经快要淘汰——虽然也许它的价格才29800元甚至更低。当时在日本已经基本普及了42英寸1024×1024像素数量的PDP，而国内等离子行业也深知PLASMA的成熟技术到底是什么，由哪几家巨头所拥有。但就是偏没有人去点破这层超薄的窗户纸……(大家可以算算看，1024×1024=852×480×N？)

◇ アドバンスドALIS(アリス)方式パネル

放電電極の偶数ラインと奇数ラインを交互に発光させることにより、垂直方向の高精細表示1,024画素と高輝度化を実現。新開発の放電ガスと新高効率蛍光体、また特にサブフィールドごと、映像の明るさに応じて放電パルス幅を制御する負荷率適応処理を新たに採用し、業界トップクラスの高輝度を実現。



日立最新等离子技术

ADVANCED ALiS

1100cd/m2,60000小时寿命

直到天语都忘了什么是ALiS的时候，偶然抄起一份报纸，却惊喜地发现，X广电SVA新型等离子彩电使用ALiS技术云云。啊，我们终于跟上来了!!!哪怕是引进日本的先进技术，但这却是正宗的XGA高清显示，而且在画面亮度上，同以往制品相比，ALiS有了本质上的提高——1000Cd/m2的亮度，远远超出通常的500~750标称值。

再就是，前段时间，大概是九月份，天语去逛商场，亦发现SONY摆出了一款XGA级别的PDP，真的是不一样。商家播放的高清片源，那是一种超凡脱俗的感觉，确实通透亮丽。颜色非常精准，亮度非常之高，可视角度非常之大……不知道索尼用的是哪一家的板子？呵呵……

这是索尼首次把6万元级的42寸等离子在国内进行贩卖，效果远远超出自家早期的商用型号。这种产品具备经过特殊设计的靓丽机架和音箱，还送给购买者一套SONY的DVD好像，迎合了“国情”。不过这种售价对于老百姓来说毕竟是太高了些，对于我们游戏机玩家而言就更没有什么实用价值。不过，天语还是建议大家多留神，记住PDP彩电的基本选择指标，避免干扰，这样才能正确的做出判断，而不仅仅是对“等离子”这三个字怀有一种华而不实的“神往”。

有理由相信，等离子彩电这种“1080i最强”显示器，必将在不远的将来进入寻常百姓家。到时候广大的TV-GAMER可不要错过哦！

注：所谓高清彩电，必须是480P起。目前的游戏机，NGC和XBOX基本对应480P，甚至XBOX有游戏支持720P。PS2的部分游戏开始对应480P。传统CRT彩电，受限于各种因素(比如几何失真就是个很难解决的老大难问题)，建议大家以实际打机效果为主，不要单纯地被数字文章所蒙蔽。而背投影彩电就更简单，大家只要记住选择DLP或是液晶背投就行了——如果你贪玩游戏而和很少看电视电影，那么就不要选择传统的PTV。以后有机会，天语还会和大家慢慢讨论和我们玩游戏关系最近的“电视选择”问题。

有很多读者问：PS2怎么5.1?



我们将从源头讲起

●不但是PS2，而且NGC和XBOX也都具备强力的音频输出。读者来信暂时先不刊登，有关 **发烧打机** 的问题，看来只能慢慢解决。也希望实力派玩家投稿指教。



等离子电视[监视]器材参考标准

1、能否达到垂直1024像素？
2、等离子板能否达到60,000小时寿命
3、亮度能否达到1100堪德拉/平米
4、若配台式机架，屏幕能否自由旋转
5、是否外置电视解码器
6、是否省电环保
7、是否单独考虑过音响效果
8、内部电路的工艺流程是否过硬

消費電力比較表(デジタルチューナー内蔵タイプ)

消費電力(W)	2100シリーズ(2000年製)	待機(W)	5000シリーズ	待機(W)
32V	325	5.0	239	1.0
37V	380	5.0	307	1.0
42V	425	5.0	337	1.0

←注：电器制品的细节值得留意。

Plasma屏幕也有可能“BURN IN”即是“万年残像”

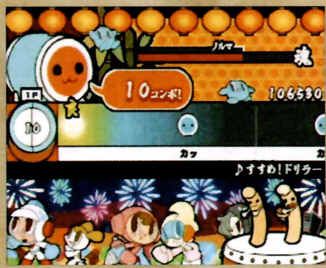
高端Plasma器材皆有专门的控制电路来抑制“烙印”！

epoch making moment

奇迹的瞬间

~游戏业界的"某奇迹"诞生秘话~

和其他业界相比，游戏界可谓是竞争激烈，每天都在发生着巨大的变化。日新月异的技术变革已经不是稀奇的事情了。在这其中，笔者对某个游戏非常执着，抱着能报道一点是一点的态度去写。它就是南梦宫的《太鼓达人》。



被炉桌上的音乐鼓点

——《太鼓达人》诞生物语

上世纪90年代后半期，日本游戏界因为节奏动作游戏而变得热血沸腾。南梦宫的《太鼓达人》就是在这样一种背景下诞生的。这次我们来看看它诞生之前的背景是什么样子吧。

关于取材

说起《太鼓达人》，那真是一款男女老少皆宜的稀有游戏。谈起它就有必要了解上世纪90年代后半期的背景。一直以来，日本市场上能称得上"杀手级大作"的类型几乎被RPG和AVG类型游戏占据。像《太鼓达人》这样面向家庭的小品级游戏能创造销量新记录还真是百年不得一见。那么，PS2的这款小品级游戏为什么能轻松地突破100万销量，并且现在还在热卖呢? 于是，我们又得追溯到该系列的鼻祖——街机版《太鼓达人》诞生之前的时代了。

音乐游戏的动向

90年代后半期，是新千年到来前最后的时刻。在日本游戏界这个大舞台上，刮起一阵旋风的不是RPG游戏，不是ACT游戏，也不是格斗游戏。这个时代是节奏动作游戏的天下，只要有新作发售，必定会引起话题，创造记录。

节奏动作游戏作为一种游戏类型，是经历了几个作品后确立、扎根的。这其间有96年12月发售的SCE的PS游戏《啪啦啪啦舞》，97年12月发售的科乐美的街机游戏《疯狂节拍》，98年9月还是科乐美制作的《舞蹈革命》等等。想想看，虽说这几个作品只是节奏动作游戏确立之前的基础，但是哪个不是在当时造成一股热潮呢。即使我们现在拿到这些游戏，相信也会毫不犹豫地爽它一阵子吧。

接下来通过一组数据来分析一下吧。FAMI通曾经进行过调查，看98、99年家用游戏软件销量前100名里有多少款节奏动作游戏入围。

首先来看98年。销量进入前100名里的节奏动作游戏共有4款。卖得最好的是科乐美的PS游戏《疯狂节拍》，约92万份。次年，即99年，节奏动作游戏达到最高潮。前100名里竟有9款该类型游戏入围！卖得最好的是科乐美的PS游戏《舞蹈革命》，销量100万5441份。紧接着，《疯狂节拍》、《舞蹈革命》的续作连珠轰炸，且都取得了不俗的业绩。节奏动作游戏不仅在家庭里呼风唤雨，走出家门，全日本的各大游戏中心里也都摆满了它的大型筐体。学生、上班一族都排队等候，新闻里也报道了这一罕见的社会现象。这就是在日本游戏史上最灿烂的音乐游戏热潮。

那么，当时的南梦宫正在制作什么游戏呢? 在家用游戏战场上，南梦宫为世人奉献出了《铁拳3》、《R4》、《传说》系列等硬派作品，可以说那时的南梦宫正处于劲作连发的时期。发售的作品都在榜上有名，作为一家大型游戏厂商拼搏在游戏界中。



不过，南梦宫不会放弃制作节奏动作游戏的机会的。更何况这股飓风正在全日本刮得猛烈。作为南梦宫的战略方针，"在街机上投入南梦宫风格的节奏动作游戏"就成了新的篇章。



只要经营方盖了红章，那么今后的动作将是迅速的。事实也却是如此，南梦宫凭借自己强大的开发实力，在很快的时间里就使得游戏中心里摆上了数款南梦宫制作的节奏动作游戏。《ギタージャム》、《ウンジャマ?ラミー》、《クエストーフォーフェイム》、《ミリオンヒッツ》……，都是南梦宫在99年～2000年推出的作品。但是，它们并没有想象中卖得好，即使它们的登场确实引起了一阵话题，可是没有热卖却是不争的事实。相反地，比南梦宫多有点经验的竞争对手的游戏却总是爆出劲作。作为大厂商，作为街机游戏的大头，南梦宫当然不允许，也决不会从这个游戏类型撤退。于是，大作《太鼓达人》伴着这股强力的姿态浮出水面。

遥远的道路

CT Creater Group制作人大石益也迄今为止，已经制作过《妖怪道中记》、《ソウルエッジ》、《ミスタードリラー》、《灵魂力量》等富有南梦宫风格的硬派游戏。无论是家用游戏还是街机游戏，大石先生已经接手过多种类型的游戏。但是，对他来讲，惟一没有接触过的是街机用大型筐体。南梦宫虽然在之前的战斗中没有取得硕果，但是他们要在节奏动作游戏里大显身手的决心却从未有丝毫的退缩。南梦宫打算在这股热潮还未减退之前登上NO.1的位置。当然，公司的这种想法也传到了大石先生的耳朵里。

"我自己也非常想做大型筐体，公司也有这样的方针。我的想法是把特异的操作和音乐组合起来。并且于98年开始进行这方面技术的研究。"(大石)

这就是本次取材的主角——《太鼓达人》萌发的阶段。虽说《太鼓达

『太鼓达人』的历史

发售日	名称	机种
2001年2月22日	太鼓达人	街机
2001年8月	太鼓达人2	街机
2002年3月	太鼓达人3	街机
2002年10月24日	太鼓达人·敲锣打鼓咚咚锵	PS2
2002年12月	太鼓达人4	街机
2003年3月27日	太鼓达人·新曲满满的春之祭	PS2
2003年10月30日预定	太鼓达人·出色的第3代	PS2

人》是一款划时代的作品，可是它的诞生并非一蹴而就。即使是最简单的"敲打"动作，也经历了漫长的试行错误。

以大石为中心的项目小组，为了求得节奏动作游戏的新出路，日夜不停地进行着计划和研究。关于最初企划的根本想法，大石是这样想的：

"舞蹈游戏在当时非常流行。啪啦啪啦舞在民间也流行了起来。于是我们便想，能不能开发一款只需要单纯活动上半身就能达到娱乐的游戏呢？"（大石）

试作第一弹应该值得纪念，因为它确立了小组内对"上半身运动"的理解。这台机器配有两个长约30公分的控制杆，游戏者拿着控制杆按照屏幕上出现的"上"、"下"、"左""右"指示来舞动控制杆。由于控制杆设计得很大，所以游戏者上半身的动作也很大，达到了预想目的。但是，从旁观者的角度来看，游戏者的动作太难看了。而且，由于使用的是遥控控制杆，游戏者在娱乐过程中感觉不到力度。于是，试作第一弹便泡汤了。

不过，失败带来并不只是失败，它使得项目小组的全员认识到，在简单操作的同时，还要使游戏者得到一定的手感，即反馈。不管通过什么手段达到这样的效果，最根本的"简单操作"已经成了众人不变的法则。试作第二弹虽然在实施方法上找到了与第一弹不同的切入点，但是"简单"这一基本原则又被强调地更上一层楼。在这个时刻，还没有人意识到这个法则就是后来《太鼓达人》的原型。

●下面给大家送上几段《太鼓达人》系列诞生前的小插曲。《太鼓达人》项目小组究竟怎样突发奇想创造出来这个游戏怪胎呢？让我们来看看街机版《太鼓达人》的诞生吧！



于是，"敲打"保留了下来，虽然试作第一弹成了泡影，但是大石益也率领的项目小组丝毫没有露出退缩的神色。倒不如说正是第一弹的经历使得他们统一了"简单操作"这一想法。试作第二弹就是在这样的思想统一下诞生的。

这次的操作配合音乐，画面上出现音符，控制杆设计对应上、下、左、右4个按钮，游戏者照着音符敲打即可。由于手直接敲打，按钮也很大，所以魄力十足，反馈极强。看得出来，操作简单的宗旨贯彻其中。

"但结果是它也被否掉了。理由和第一弹一样，游戏者敲打这么大的按钮，怎么瞅怎么难看。科乐美出的音乐游戏个个精练，游戏者玩时个个酷毙。再者，设计这么大的按钮，筐体设计出来也肯定是巨大无比。不可行的东西还是果断废弃的好。"（大石）

不过大石也对这台试作机给予了肯定，它正是现在的《太鼓达人》的母体。"敲打这个操作方法很有趣，虽说姿势难看了点（笑）。所以我们要把这个有意思的地方提取出来。"（大石）

这时，项目小组的成员只有5名，但是人少未必就是坏事。少数精锐的专家们也能成就一番大事业。

经过试作第二弹，他们已经明确了节奏动作游戏的新玩法，并还是坚持操作简单这一原则。经过几位成员一点点地削减，这款游戏正逐渐朝着他们理想的目标接近。下一步，他们将向着"敲打"娱乐最终的姿态前进，那就是"乐器"。

和田咚诞生

就算是敲打乐器也分了不少种，国外的，国内的，全加起来数也数不清。小组虽说只有5个人，可每个人喜欢的乐器也不同啊。当我们问及大石先生这个问题时，得到的答案却很出乎意料。

"我们在决定乐器时，最重视的是'敲打能够带来乐趣'。和西洋乐器相比，太鼓虽然属于非常另类的打击乐器。但是它却非常符合我们重视的方向，那就是带来乐趣。"（大石）

于是，非常抽象的"敲打"行为却因为众人的想法统一而被具体化到"太鼓"。简单操作和新玩法终于结合到了一起。

紧接着，小组决定采用简洁的画面和明快的色调。其他公司制作的节奏动作游戏大多为灰暗的画面，屏幕中要素繁多，争取给人一种酷的感觉。南梦宫项目小组的这种做法明显是跟现在的潮流唱对台戏。不过正是这个决定成了《太鼓达人》与众不同的特点。街机版《太鼓达人》的制作人中在下面这样说道：

"我们把所有多余的要素全部剔除，只留下最必要的东西。并且对保留下来的要素进行强化。"（中馆）

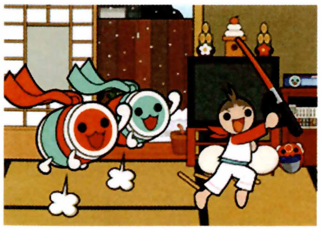
渐渐地，他们的理想画面成型。画面中的角色设计了很多，有充满男人味的肌肉男，有Happy的女孩……。可是，哪个角色都得不到他们的认可。

其最大的原因就是"太鼓"本身给人的印象。太鼓是一种从老到幼都能敲打的乐器。所以，角色也应该是男女老少都喜欢的角色。像上文设计出来的角色都不可避免地把游戏者的范围进行了缩小。究竟什么样的角色大家都喜欢呢？这句话听起来简单，但对人设来说，可真是一道难题。

就在这时，设计者提出了类似"迷你游戏"的角色设计，在太鼓上画上脸，不是很简单吗？设计者抱着"这样很可爱"的想法画了张插图，却没想它打动了项目小组成员的心。于是，活跃在家用机和街机上的"和田咚"出世了！

最大的难关

画面，觉得既然已经敲定，软件部分的开发一气呵成。如果输入装置"太鼓"的部分完成的话，就意味着它作为商品的雏形形成。但是，输入装置的开发困难之极，远在项目小组的预想之外。



首先的问题就是耐久性。太鼓这个乐器很受打击者的情绪影响的，打击者一般都要尽兴、使劲地敲打。即便这只是一款游戏，游戏者还是希望敲打的感觉能接近现实的太鼓。街机更惨，每天要经受不特定人数的上万、上十万的敲打。为了得到最佳的耐久性，大石特意购买了测定机械耐



久性的机器，每天日夜不停地敲打着太鼓。负责硬件的担当看着自己制作的太鼓一个个被敲扁、敲烂，估计很心疼吧。

和耐久测试平行进行的是"敲打舒适度"的研究。街机版《太鼓达人》的太鼓表面部分是橡胶皮做成的。将橡胶皮揭掉后，露出木质的表面。其实敲打木质表面也能得到反馈，可是感觉太生硬了。为了使游戏更接近现实，他们还是决定在木质层上加上橡胶皮。

但是橡胶皮的厚度也不是一下子就能决定好的。太厚了反馈不够，太薄了木质层的坚硬感觉暴露无遗。而且，既然游戏的对象已经定位是男女老少，那么不管是力气小的儿童还是力气大的成年男子，都应该能感到各自对应的力反馈。那么，力反馈的平均值是多少呢？

而且问题不光这些。输入装置的硬件担当不希望游戏中出现熟悉的"强打"和"连打"。因为强打会造成输入装置的寿命骤减。但是大石他们却坚持认为"强力击打太鼓是理所当然的事情"。软件小组和硬件小组因为这个问题而争论得胶着不下。

"结果，这个调整在产品成形的前一刻才做。制作输入装置的小组的最后一个产品的耐久度达到了极限。软件小组也只好在这个产品的基础上将敲打时产生的冲击数值化，一点点进行调整。"（大石）

但是，专家们的争论却使得产品的质量得到了质的飞跃。《太鼓达人》就要出世了！

可是，《太鼓达人》在这时却面临着最大的危机。虽然试作得到了上级的批准，不过并不意味着就可



以"直接"商品化。南梦宫的销售部门先入为主，认为节奏动作游戏在市场上会卖得步履艰难。

"说实话，当时小组内就像看到了世界末日一样。但是，最后能够拯救《太鼓达人》的还是小组成员绝不放弃的精神。只有我们才知道，这个游戏是相当有意思的。我们一直在等待着有一天伯乐能出现。"（中馆）于是，2000年9月《太鼓达人》试玩版在地方上市。《太鼓达人》项目小组能否跨过这道坎吗？



通行信号

街机版《太鼓达人》最初的地方试玩选在神奈川县某南梦宫系列的游戏中心。由于总是有一家子和情侣出现在这里，所以成了最适合试玩的地方。

据说在这个秋老虎的9月，项目小组所有成员都去了神奈川去打探究竟。虽然每个人对自己作品的趣味性都充满了信心，但同时也对顾客能否接受这种新玩法感到不安。

不安是多余的，从结果来看，这次地方试玩以成功告终。《太鼓达人》系列制作人大石回顾了当时的情景。

“小孩子对太鼓有着极浓厚的兴趣，家长们自然掏钱买币，在旁边看着，其他人看到后都抱着好奇心聚在周围……良性循环产生了。”（大石）

仅两天的时间里，吃币率倍增。小组成员都相信马上就能实现产品化。

可是直到很长时间，销售担当那里还是没有下发通行证。看来光在一家取得成功没有说服力，必须在别的游戏中心也取得成功才行。小组成员展开了更广范围的活动。

果然，在各地举办的试玩活动中都取得了巨大的成功。终于，销售担当开了绿灯。先不管销售额会不会持续上涨，销售担当已经看到了《太鼓达人》的潜力。虽然出场数量和街机上的其他大作相比只有不到一半的数量，但是《太鼓达人》终于还是摆在了游戏中心里！

2001年2月。《太鼓达人》终于还是摆在了游戏中心里。街机游戏的基本规律是初期火爆，但随着时间的推移逐渐回落。可是，《太鼓达人》最初并没有呈现火爆的态势。大石他们每天战战兢兢地计算着吃币金额。出乎意料的是，从销售以来历经一个月了，销售额还是没有回落。不仅没有回落，反而还有上升呢！一看到这些，销售担当大叫“追加生产”。借着这股势头，续作决定在夏季推出。项目小组接受了这个任务，仅在4个月的时间里就完成了《太鼓达人2》。《太鼓达人2》的反响和成绩远远超过了前作，于是乎，下一个大项目呼之欲出。那就是挺进家用游戏机市场。

开辟新的市场

南梦宫决定将《太鼓达人》移植到PS2上。这是因为PS2的玩家群和《太鼓达人》的玩家群很一致。为了自己、为了PS2，这片新的市场需要开辟。在街机上得到的成功使得他们充满了自信。

PS2版《太鼓达人》在2001年11月开始制作。软件本身的移植虽然没有什么大的问题，但是控制手柄不能得到敲打太鼓的快感，可也不能把街机上的输入装置直接搬来用吧。所以，家用机输入装置的开发工作和街机版时一样，都是从零起步，很是花费时间。而且，输入装置完不成的话，软件的核对也就无法进行。

不过，硬件的进展缓慢好像并没有拖软件制作的后腿。软件部分制作得还是很顺利的。软件小组的出发点是让全家老小都能得到乐趣，长时间游戏，所以除了通常模式外，小游戏也着实花费了很多心血去制作。幸亏有街机的老底在，软件的移植工作精减了许多。软件完成度越来越高，丝毫没有感到时间紧迫的迹象。但俗话说好事多磨。一个议题困扰着家用版《太鼓达人》制作人小田一行——选择什么收录曲呢？

解决这个问题只有一个办法，就是选择男女老少都喜欢的曲子。为此，项目小组连日开会，讨论选择收录曲的问题。

众所周知，卡拉OK厅里判断曲子人气度的方法是看点歌率，但是小组放弃了这种简单的方法。毕竟数据是数据，他们最后以“简单”、“瞧着有趣”两个原则进行选曲。

他们最后选择的主打歌曲是“鱼天国”这首歌。长寿歌曲“鱼天国”在孩子中耳熟能详，配合着嘴中的小调，敲打着太鼓爽快感就是不一样。而且，这首歌经常在超市的鲜鱼台架处播放。经常光顾超市的大人们听着听着也就会哼哼了。“鱼天国”真可谓是《太鼓达人》的会心一击啊。

和伙伴一起

终于，专用控制器的标准版完成。只要从中国工厂拿到日本，进行最终调整后投放量产化就告一段落了。

但是，飞向中国的开发员责人致电大石，告诉了他一个惊人的消息。开发员责人已经把标准控制器拿到了手中，但是正赶上中国刮台风，飞机很有可能要停飞2、3天。其实，现在日本方面的情况已经很紧急了，如果晚一日拿到标准控制器，发售日就不得不延迟了。火烧眉毛了，怎能再耽搁2、3天！结果飞机还是按时飞来了，幸亏台风的来袭迟了几个小时。否则，飞机必停飞！当大石回忆起这件事时，似乎还是心有余悸。

即将到2002年10月24日了。此时，《太鼓达人》的电视广告已经铺天盖地，主要集中穿插在孩子们爱看的节目当中。

10月24日。PS2版《太鼓达人咚咚咚》终于摆上了店头。本来应该高枕无忧了，可是开发小组还是对自己的产品抱着不安，真不知它能否像街机版那样再创辉煌。

南梦宫的顾虑看来根本就是多余的，《太鼓达人》的人气如火山爆发。首批出货全部卖光。之后的几个月一直在拼命增产，但是全国各地还是传来“再多些”的声音。供货不足的状态持续了好几个月。商品就是这样，越是供给不足越是受欢迎（就像广州本田在中国吃香一样）。

“我们此时产生了另一种愧疚，因为对自己的信心不足，而没有为玩家准备充足的货源……。那段时间感觉每天都在听假报告一样。”（大石）

之后，《太鼓达人》系列的活跃程度相信大家都知道了吧。今年秋季还将推出新作，丝毫没有呈现颓势。还是小田先生当初估计的对——“PS2需要玩具来开辟新的市场”。

在取材的最后，街机版制作人中馆贤这样说道：

“当南梦宫决议制作新类型节拍动作游戏时，志同道合的伙伴们聚集在了一起。从那时起，《太鼓达人》的奇迹已经开始了！”（中馆）

家用机最受欢迎的音乐游戏软件

发售日	机种	名称	厂商	销量
1996年12月6日	PS	啪啦啪啦啪	SCE	76.1万
1998年1月6日	PS	纵情跳跃	ENIX	35.2万
1998年10月1日	PS	狂热节拍	KONAMI	92.3万
1998年12月23日	PS	狂热节拍3rd Mix	KONAMI	49.7万
1999年3月18日	PS	拉米乐队	SCE	40.6万
1999年4月10日	PS	DDR劲舞	KONAMI	100.5万
1999年7月29日	PS	吉他王	KONAMI	21.5万
1999年8月26日	PS	DDR劲舞2混音版	KONAMI	66.2万
2000年3月4日	PS2	节奏鼓王	KONAMI	13.3万
2000年6月1日	PS2	DDR劲舞3混音版	KONAMI	32.6万




太鼓の達人 在编辑部~
comic by 黄金IC
电软社
最近好累啊…
但是不来不行,有一篇漫画还没…
咚锵咚
咚
咚咚
什,什么呀!
咚 锵 咚 咚咚咚 锵
太鼓の達人
あっぱれ三代目
呵呵!你来了啊,一起玩吧!
什么?我?
很有趣哦。
试试嘛。
我没空啦!
再说我从来没玩过。
哦?有灵魂能力2的曲子,还是TAKI场景。
那我来试试。
他有女忍者情结。
变态家伙!
啊?这么容易啊!
这已经是最高难度了吗?没什么意思啊!
呵呵,小伙子你还年轻啊!
嗯!嗯!
Drummania 3 10星难度3速达成!
每一天走在,纷乱的世界里边。
我才感觉现在,要的是简单~
你们怎么说都好,我是不会玩啦,
像我这么帅,还是专业的Durmmania比较…
…… ……
我,我玩…
和田咚?
轻视简单的家伙!一星难度连打100遍!不许去厕所!
现在要的是简单~
是!是!
一天就这样过去了…
明天继续来打,敢不来稿费除10!
要的是简单~
是…
吧呀吧
翌日
电软社
我们又迷上了更简单的卡拉OK游戏,只要唱就可以了,来玩吧!
日文地狱

DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商广州批发热线：020-81010316 邮箱：pifa@marsgame.com
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购汇款地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509 电话:028-85433602

欢迎浏览我们的网站：
wwwmarsgame.com

邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。
会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。
购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购查询热线:028—83414399、83172077、89010603
传真号码：028-83172077 投诉电话：028-88069212
购物咨询及查询专用邮箱：service@marsgame.com
投诉邮箱：tousu@marsgame.com
邮购赠品：邮购金额达80元，意外赠品一个。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。VCD：3.8元/张(DVD9元/张)，持卡会员价VCD：3元/张（DVD8元/张）。继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变，邮

一次性购买190元产品[不含邮费]，即可获得精美邮购会员卡一张，终身有效！

节目编号及名称	VCD	DVD
002-1梦幻妖女	12	3
005-2男儿当入樽	4	1
010-1JOJO冒险(第一卷)	3	2
014-1高达W-尽华尔兹	2	1
014-10高达F91	2	1
014-11高达逆袭夏亚	2	1
014-13高达0079TV	16	5
014-15倒A高达	25	6
014-17V高达	17	8
014-2G高达	17	5
014-20高达0083(剧)	2	1
014-3W高达	17	5
014-30倒A高达(OVA)	6	2
014-31SEED高达（完结）	29	13
014-32高达剧场3部作/特别版	6	2
014-4高达08MS小队	6	3
014-5高达0080	3	2
014-6高达0083	6	2
014-7Z高达	17	6
014-8ZZ高达	16	8
014-9X高达	17	5
017-1不可思游戏(TV)	19	6
017-2不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3不可思议游戏延续篇	6	2
017-4不可思议游戏永光传	4	1
025饿狼传说	4	1
029-1橙露(剧场版)	2	1
029-2橙露(TV)	24	6
029-3橙露(OVA)	4	1
032暗黑破坏神	3	1
035天空之城	2	1
037-1怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052-5城市猎人—便衣女警	2	1
052-8城市猎人(TV)	62	20
058-3樱花大战(TV)	25	4
058-5樱花大战写真集	2	1
058-7樱花大战引退纪念版	2	1
062-1幽游白书(剧场版)	2	2
062-2幽游白书(TV)	38	12
062-7幽游白书—黑暗武术之事	2	1
063电影少女	3	2
069-1X战记(剧)	2	1
069-2X战记(TV)	21	4
074梦幻街少女	2	1
076-1真孔雀王	2	1
076-2孔雀王	3	1
079-2天地无用—魉皇鬼	9	3
079-4新天地无用(TV)	9	4
079-5天地无用遥远的思念	2	1
082-1超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10超时空7(第一部)	13	6
082-11超时空要塞7(第二部)	11	5
082-2超时空要塞(加强版)	4	1
082-3超时空要塞Ⅱ	3	2
082-4超时空要塞(TV)	12	5
082-7超时空要塞歌集	1	1

节目编号及名称	VCD	DVD
089-3龙珠ZOVA大全集	13	4
089-5龙珠—热血热斗	1	1
089-6龙珠—神龙传说	1	1
089-7龙珠TV	59	22
093龙猫	2	1
099百变狸猫	2	1
103圣传	2	1
105-1我的爱神	3	1
105-2我的爱神Q版	6	2
106风之谷	2	1
107三只眼	7	2
109魔法提琴手	9	1
110魔女宅急便	2	1
111-2秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1相聚一刻(TV)	15	12
118-1新世纪福音战(TV)	13	4
118-2新世纪福音战(剧场版)	4	1
121超魔神英雄传	25	8
123-15浪客剑心星霜篇	2	1
123-2浪客剑心(TV)	40	12
123-3浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4浪客剑心追忆篇	4	1
131-1罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1攻克机动队(剧场版)	2	1
148-3攻克机动队(TV)	6	7
154-2天空战记(TV)	19	6
158-1北斗之拳(剧)	2	1
158-2北斗之拳(TV)	76	20
160强殖装甲	3	2
162-2宠物小精灵逆袭	2	1
162-3宠物小精灵爆诞	2	1
162-7宠物小精灵结晶塔	2	1
162-8宠物小精灵口袋宠物小精灵(剧场版)	1	1
162-9宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
162-13宠物小精灵水都守护神	0	1
188-1银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1魔法骑士(TV)	18	6
195-2魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223猫眼	32	8
225-1宇宙骑士(TV)	16	5
225-2宇宙骑士Ⅱ	3	1
245幽灵公主	2	1
246-1纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
300快餐店之恋	3	1
301机甲兵团	16	8
306海岸物语	2	1
308战斗妖精风	2	2
310火影忍者	17	9
311推理之绊	12	4

节目编号及名称	VCD	DVD
312美女讨伐二人组	9	2
315闪灵二人组	15	9
316返乡战士	2	3
319花羽联盟	6	3
320玩戏	1	3
321完美的恋情	5	2
331迷糊天使	13	4
333魔法使的注意事项	4	3
334超能力者	1	1
335战奇谭	7	2
336七华 6/17	2	3
337狼雨	7	3
338黄家特工L/R	4	2
340KO世纪三兽士	3	1
343陆上自卫队	6	3
347I`S	1	1
348废弃公主	2	2
349侦探学园Q	2	1
350最后的放逐者	3	2
351黑魔法M66	1	1
352宇宙星路	3	2
353E'S超能力	3	3
354魔侦探洛奇	4	6
355成惠的世界	2	1
356篮球男孩	3	3
357天使怪盗	4	2
359鬼切丸	2	2
365频果核战	1	1
366女恶魔人诞生篇	1	1
368骇客帝国	3	2
400黄金卡修	2	3
500-1圣斗士星矢剧场版全集	1	1
500-4圣斗士海皇篇	5	3
500-5圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7圣斗士北欧篇	9	5
500-9圣斗士星矢—冥界篇	7	2
505-2金田一歌剧院	2	1
505-6金田一少年杀戮钳碧岛	2	1
505-8金田一七赖美雪之杀人事件	1	1
506岁月童话	2	1
513魔法少年	1	1
516千年女优	2	1
520学园侦探团	16	4
525听到涛声	1	1
526-5太空战士10CG	2	2
526-7太空战士X-2	2	1
527青之六号	4	1
531再见萤火虫	2	1
535彼男彼女的故事	13	3
539冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1海贼王(电影版)	1	1
552-2海贼王	64	27
552-5海贼王剧场版	1	1
553魔装机神	12	4
556光明战士—阿基拉	2	1
558-4街霸ZERO	4	1
559-1棒球英豪—大学物语	2	1

节目编号及名称	VCD	DVD
559-3棒球英豪(TV)	50	16
559-4安达充H2外传	21	6
559-5风之速	2	1
562-1福星小子圣水奇缘	2	1
562-2福星小子爱星之恋	2	6
566激情的恋爱	7	3
569铃声LAIN	5	4
572-1地狱先生神眉	1	1
573-116柯南情人节的真相	2	1
573-117柯南犯罪的遗物	1	1
573-118柯南-震动警视厅的12000000人质事件	2	1
573-142柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2柯南引爆摩天楼	2	1
573-25柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28柯南特别版—人鱼失踪记	1	1
573-29柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30柯南二十年后的杀机	2	1
573-4柯南14番目	2	1
573-5柯南(TV)	14	3
573-6柯南世纪末魔术师	2	1
573-70柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1星界之纹章	7	3
575-2星界之战旗	5	3
575-3星界之断章	1	1
575-5星界之战旗Ⅱ	5	2
575-6星界之纹章特别版	2	1
582南海奇皇	5	5
584-1机动战舰TV版	9	3
584-2机动战舰剧场版	2	1
588火魅子传	6	3
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595剑风传奇(烙印战士)	13	4
600青空少女队	2	2
601菜菜子解体诊书	6	2
603烈火之炎	14	6
604青涩宝贝	12	2
605枪神	13	6
607伤追人	5	4
610-1魔法阵都市TV	9	6
616飞越巅峰	3	1
618七都市物语	1	1
619-2逮捕令剧	2	1
619-3新逮捕令TV	13	6
621-2兽兵卫忍风帖—龙宝玉篇	4	2
625巴别二世	4	2
626-1白色猎人	9	3
626-2白色十字架	2	1
628记忆(大友克洋)	2	1
635-3头文字D(剧场版)	2	1
635-4头文字D(电影版)	2	1
639-1封神演义(TV)	9	3
642人鱼之伤	2	1
647午夜之眼	2	1

节目编号及名称	VCD	DVD
648-1恶男杰特(TV)	9	3
648-2恶男杰特(天国之门)	2	1
649星方武侠	12	3
651神秘世界	4	3
653女恶魔人	6	3
656-1守护月天(TV)	11	3
656-2守护月天(OVA)	8	2
661-2高智能赛车GPX(TV)	13	5
661-3新世纪GPX-ZERO	3	2
661-4新世纪GPX-OVA	3	2
663-2最游记(TV)	21	8
663-3最游记剧场版	2	1
663-5最游记希望之罪过	2	1
663-6最游记TV第二部	0	1
665超神姬	4	1
671妖精战士	9	3
673机械人嘉年华	2	1
674-1库洛魔法使第一部	14	8
674-2库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1花样男子	1	1
679老人与Z	2	1
680-2机动警察(电)	2	2
680-3机动警察(OVA)	4	2
680-4新机动警察(OVA)	8	2
680-5机动警察(TV)	19	6
680-6机动警察Ⅲ+特别版	3	1
684-5足球小将	6	8
688-2霸王大系龙骑士	2	6
690-1恋爱世纪(剧场版)	2	1
690-2万有引力(TV)	5	2
697-1勇者王(TV版)	17	8
704龙骑士	4	3
708-2乱马1/2(OVA)	3	1
708-3乱马1/2热斗篇(第一部)	6	6
708-4乱马1/2热斗篇(第二部)	7	6
708-5乱马1/2热斗篇(第三部)	7	6
708-6乱马1/2热斗篇(第四部)	7	4
711-1天空艾斯加科尼(TV)	13	3
711-2天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1天使禁猎区	3	1
724-1爆笑吸血鬼(剧)	4	1
724-2爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A计划	1	3
728魔神BIG—G	6	2
731女神候补生	9	2
732-1钢铁天使(TV)	9	2
732-2钢铁天使(剧场版)	2	1
735安琪莉可	1	1
741飞天红猪侠	2	1
742神风怪盗	22	5
784-1EX—DW杀手	5	2
784-2EX—DW杀手（剧场版）	2	1
792爱情白皮书	7	3
793人形草纸左近	9	4
798小女孩的玩具	16	4
806-1游戏王(TV)	13	4
806-2游戏王剧	1	1
806-3游戏王(TV)Ⅱ	12	3
806-4游戏王(TV)Ⅲ	11	4
806-5游戏王(TV)Ⅳ	11	5
810-1变形金钢电影版	1	1
810-4变形金刚美国版	15	13
811风月夜影兰	7	2
814卡片召唤师	5	3
817-1犬夜叉	66	17
817-2犬夜叉(剧)	2	1
819掌上娇女	5	1
820婆梭罗	7	2
821人狼	2	1
826电童	9	3
827-1蜡笔小新	2	1
829秘密电影第二部	1	1
834-1叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3太阳王宇宙开拓史	2	1

节目编号及名称	VCD	DVD
835人造人间	6	2
840求恋期	6	1
846终极战区	1	6
851-1猎人(TV)	31	9
851-2猎人(OVA)	8	2
852捍卫者	4	3
861京都女子	8	2
862机动天使	4	6
866沉默的未知	13	4
870永恒传说	5	2
871-1刃牙	5	5
871-2刃牙Ⅱ	9	3
874剑星传(星之海洋)	4	6
875地球少女	13	2
877黑街二人组	6	4
882魔法战士李维	9	3
885欢心	6	3
888破邪巨星	6	3
889-1妹妹公主	3	4
894魂狩	10	3
896恋爱季节	6	2
901-1火圣旅团999	1	2
901-2火圣旅团999(TV)	1	3
902真盖特对新盖特机器人	4	8
904新白雪姬传说	7	2
908超级偶像猫玲当	2	1
910血	2	1
911狂野的禁区	10	6
916幻影天使	13	6
917草莓蛋	3	2
920无限的昌险	9	4
921再造人009	3	2
922棋魂	50	13
923通灵童子	29	9
930-1千与千寻	2	1
930-2千与千寻Ⅱ—猫的报恩	2	1
931飞鹰侠	3	1
933超音鼠	1	3
934网球王子	58	12
935-1吸血鬼猎人D	2	1
935-2新吸血鬼猎人D	0	1
936大都会	2	1
937美少女战士R	3	3
942电击作战	5	2
944樱桃小丸子	2	1
947-1圣战士(TV)	17	6
947-2圣战士(OVA)	1	1
948分身战士	10	3
951翼神传说	15	4
954新吸血鬼	6	2
956幻魔大战	9	1
956-2幻魔大战	2	1
957-1机械人真幌	8	2
957-2机械人真幌第二部	7	3
958名侦探福尔摩斯	9	4
959人形电脑天使心	20	4
961青出于蓝胜于蓝	16	3
962-1拜托了老师	13	2
962-5拜托了老师双子星	6	2
963东京地下城奇兵	7	2
964全金属风暴	20	4
965守护者	20	4
965-2守护者—黄昏的手镯	6	2
967天使—小生意气	23	3
968寻找满月	23	4
970十二国记	20	6
975鬼眼狂刀	15	4
978圣石王者	17	8
979最终武器彼女	9	3
980UFO皇女	8	3
982小小雪精灵	9	4
983宝瓶时代	8	3
984果酱少年	36	9
985镜女骑士	5	2

以下节目只有VCD版本

节目编号及名称	VCD
149绀碧之舰队	2
002-2妖子魔剑	6
005-1男儿当入樽(珍藏版)	2
005-3男儿当入樽(TV)	35
010-2JOJO冒险(第二卷)	9
014-1408ms小队(完结篇)	1
014-16SD高达G世	1
014-18MS08小队米兰传说	1
014-19蓝色高达	1
014-21机动梦日记	1
014-22高达MTV	1
014-23兰色高达	14
014-24高达W战争回忆录	4
014-25G高达(剧场版)	2
014-26W高达杀人课	2
014-27ZZ高达(剧场版)	2
014-28X高达(剧场版)	2
014-29高达0079(剧场版)	2
037-2怪医秦博士(TV)	8
052-1城市猎人—天才教授	2
052-2城市猎人—爱与连发枪	2
052-3城市猎人—百万美金	1
052-4城市猎人—海滩之战	1
052-699城市猎人	2
052-7城市猎人(OVA)	5
058-1樱花大战全集	2
058-2樱花大战(OVA)	6
058-4樱花大战真人版	3
058-8樱花大战巴黎篇	2
060碧奇云—兰色种子	13
061-1万能文化猫娘	6
061-2万能文化猫娘(OVA)	3
062-3幽游白书(电影版)	1
062-4幽游白书—大百科	1
062-5幽游白书—飞彩之章	1
062-6幽游白书—幽助之章	1
071-1卒业	4
071-2卒业罗Ⅴ	1
075风魔小次郎	6
078圣子到BOY	12
079-3天地无用炎夏之圣诞	2
079-6天地无用外传	9
079-7天地无用地球篇	7
079-8天地无用宇宙篇	7
082-12超时空要塞爱丽斯	2
082-9超时空要塞D7(OVA)	4
089-1龙珠Z之冥界超激战	1
089-2龙珠Z银河最强战士	1
089-4龙珠—地球保卫战	1
095斗神传	2
105-3幸运女神剧	2
111-6秀逗魔道士(OVA)卷二	2
111-7秀逗魔道士剧场版	4
111-8新秀逗魔道士	1
111-9秀斗魔道士延续篇	5
113阿尔斯兰战记	4
115-2相聚一刻(剧场版)	1
123-1浪客剑心(特别篇)	1
123-10浪客剑心四乃森仓紫	1
123-11浪客剑心濑田宗次郎	1
123-12浪客剑心相乐左之助	1
123-13浪客剑心剑技大全	1
123-14浪客剑心名胜全集	1
123-5浪客剑心未放映之迷藏	1
123-6浪客剑心逆刃刀	2
123-7浪客剑心明治剑客浪漫谭	1
123-8浪客剑心珍藏版	3
123-9浪客剑心人气排行榜	1
134宫崎峻MTV	1
148-2攻克机动队M66	1
152-1少女革命(TV)	13
152-2少女革命(剧场版)	2
154-1天空战记	3
158-3新北斗之拳(剧场版)	1
162-1宠物小精灵TV版	26
162-10宠物小精灵皮丘圣诞节	1
162-4宠物小精灵皮卡丘的寒假	1
162-5宠物小精灵体育对抗赛	1
162-6宠物小精灵皮卡与皮卡丘	1
170铁拳1+2	2
188-10银河英雄传说螺旋迷宫	7
188-11银河英雄传说外传千亿之星千亿之光	6
188-12银河英雄传说外传反叛者	2
188-2银河英雄传说银英(TV)	55
188-3银河英雄传说外传星之海洋	1
188-4银河英雄传说外传污名	2
188-5银河英雄传说外传朝之梦夜之歌	2
188-6银河英雄传说外传白银之谷	2
188-7银河英雄传说外传黄金之翼	1
188-8银河英雄传说外传英雄传说	2
188-9银河英雄传说战国群雄传	18
201-1拳王97	2
201-2拳王98	1
201-3拳王99	1
201-4拳王2000	1
201-5拳王新99	2
211统梦	1
212-1侍魂破天草降魔之章	1

节目编号及名称	VCD
212-2侍魂斩魔传	2
234真女神转生	2
246-3纯情房东俏房客可奈子篇(OVA)	1
246-4纯情房东俏房客景太郎	2
246-5纯情房东俏房客特别版	3
302末日危机	2
304我希望你在这里	2
307地球守护者	2
309秋秋公主	4
313绝对任务	2
314钢琴少女	1
317情感的约束	2
318可可露图书馆	2
322钢铁侦探	7
323花田少年史	2
324新春羽毛球大赛	1
329幽浮宝贝	15
330狂热前锋	1
339奇钢仙女	3
358奇诺之旅	1
360百变之星	3
362最后逃亡	3
363野犬奇兵	1
364老鼠小子	3
367学园梦幻队	2
500-2圣斗士最终战士	1
500-3圣斗士黄金苹果	1
500-8圣斗士神与神激战	1
505-1金田(TV)	13
505-5金田一人偶世界	5
505-7金田一神秘马戏团	4
505-9金田一学园七个不可思议杀人事件	2
507-1卡通MTV精选Ⅰ	1
507-2卡通MTV精选Ⅱ	1
507-3卡通MTV精选Ⅳ	1
507-4卡通MTV精选Ⅴ	2
509-1生化危机2CG	1
509-2生化危机2真人版	2
509-3生化危机3CGCG	1
509-4生化危机3真人版	2
509-5生化危机2002真人版	2
526-1太空战士8代CG	1
526-2太空战士9代CG	1
526-3太空战士八MTV	1
526-4太空战士(电影版)	2
526-6太空战士10(TV)	8
528五星物语	1
530鬼神童子	2
532精灵使	1
534杀人课	2
536世界末日	2
538特搜机动队	3
540-1GS美神(剧场版)	1
540-2GS美神(TV)	15
548-1魔术师奥梵第一部	9
548-2魔术师第二部	12
552-3海贼王发条岛的冒险	1
552-4海贼王黄金大海盗	1
555莱茵的黄金	2
558-1街霸II剧	2
558-3街霸(TV)	14
559-2棒球英豪—最后冠军	3
562-3福星小子情侣乐天派	2
562-4福星小子求你说声我爱你	2
562-5福星小子鬼姬传说	2
562-6福星小子绮丽人之梦	2
562-7福星小子特别版	1
562-8福星小子阿渚的未婚夫	1
562-9福星小子OVA	3
563-1绝爱	1
563-2绝爱(OVA)	3
565-1东京巴比伦	1
565-2东京巴比伦东京惊魂	1
567快乐蒸气探团	1
568银河少女警察	6
572-2地狱先生恐怖新学期	1
572-3地狱先生(TV)	16
573-1柯南两大杀人事件	2
573-10柯南八代	10
573-100柯南法庭对决Ⅱ菲对九条	1
573-101柯南危险的处方笺	1
573-102柯南九个门大搜查	1
573-103柯南超级汽车陷井	1
573-104柯南诅咒的假面的冷笑	1
573-105柯南在黑暗中传出的神秘枪声	1
573-106柯南偶像们的秘密	1
573-107柯南疗养森林的不在场证明	1
573-108柯南酒窖密室事件	1
573-109柯南南纪北滨神秘之旅	1
573-11柯南毛利小五郎	2
573-111柯南友情与杀意的关门海峡	1
573-112柯南回来的受害者	1
573-113柯南大阪的三K事件	1
573-114柯南图画中的绑架犯	1
573-115柯南元太的灾难	1
573-119柯南-看不见的嫌疑犯	1
573-12柯南第十位乘客	2
573-120柯南-急忙掩饰的忽略	1
573-121柯南-浪花剑士与太各之城	1
573-122柯南-雪夜的恐怖传说	1
573-123无声的证据	1

节目编号及名称	VCD
573-124与黑暗组织的接触	2
573-125上天奇妙的惩罚	1
573-126字迷婆婆失踪事件	1
573-127柯南幽灵屋的真相	1
573-128柯南摇晃的餐厅	1
573-129柯南夕阳染红的女儿节人偶	1
573-13柯南超级杀人计划	2
573-130柯南栏杆破坏的瞭望台	1
573-131柯南向日葵公馆里的枪声	1
573-132柯南平次与失踪的少年	1
573-133柯南来自芝加哥的男人	1
573-134柯南阳光普照的地方	1
573-135柯南玷污的假面英雄	1
573-136柯南幸运的雪茄盒	1
573-137柯南不在场证明的隐身术	1
573-138柯南消失的绑架逃逸车	1
573-139柯南服部平次走投无路	1
573-140柯南火焰中的红马	2
573-141柯南生日饮酒之谜	1
573-15柯南黑天使的翅膀	2
573-16柯南本万刑事之恋爱物语	2
573-17柯南太顺利的推理	1
573-26柯南2001最新TV版	10
573-3柯南黑暗组织女子	2
573-31柯南月与星与太阳的故事	1
573-32柯南流水亭流出的杀意	1
573-33柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1
573-34柯南少年侦探团消失事件	1
573-35柯南名家连续惨死事件	1
573-36柯南暗夜公爵	1
573-37柯南幽灵船	1
573-38柯南外交官杀人事件	1
573-39柯南体育俱乐部杀人事件	1
573-40柯南插画画家杀人事件	1
573-41柯南行动电话杀人事件	1
573-42柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1
573-43柯南滑雪别墅阴影事件	1
573-44柯南雾天狗传说发生事件	1
573-45柯南歌南当红艺人杀人事件	1
573-46柯南维纳斯之吻	1
573-47柯南鸟取屋之怪解决篇	1
573-48柯南暗黑中的死角	1
573-49柯南死亡的復活出	1
573-50柯南宝刀争夺战	1
573-51柯南性命交关的复活	4
573-52柯南被杀了四次的男人	1
573-53柯南没消失的证据	2
573-55柯南神秘乘客	2
573-56柯南公寓坠楼事件	1
573-57柯南英语老师VS西部名侦察	2
573-58柯南黑暗组织再会	3
573-59柯南十六人的怀疑者	1
573-60柯南怀古饭店神秘事件	2
573-61柯南通往迷宫的入口	2
573-62柯南被封印目墓的秘密事件	2
573-63柯南年幼的目击者	1
573-64柯南流水亭的玄机	2
573-65柯南工藤新一MY事件发生篇	1
573-66柯南红鬼村火节杀人事件	1
573-67柯南周一晚上七点半杀人事件	1
573-68柯南丧失记忆的美少女事件	1
573-69柯南仙人掌杀人事件	1
573-7柯南青山岗昌短篇缉	1
573-71柯南中华街的似曾相识	2
573-72柯南竞技场上无差别	1
573-73柯南迷样信息狙击事件	1
573-74柯南迷失森林中的光彦	1
573-75柯南咖啡厅馆突然闯入事件	1
573-76柯南龙神山坠落事件	1
573-77柯南红色杀机梦幻曲	1
573-78柯南木菇熊与侦探队	1
573-79柯南孤岛的公子与龙宫城	2
573-8柯南意味深长的音乐盒	2
573-80柯南五彩传说的书中豪宅	1
573-81柯南本厅之刑事恋爱物语四	1
573-82柯南复仇的海湾	1
573-83柯南战斗游戏的陷阱	1
573-84柯南法庭对决Ⅱ	1
573-85柯南警察手册丢失事件	1
573-86柯南迷宫的阴暗	1
573-87柯南迷宫的狂热球迷	1
573-88柯南毛利的冒充者	2
573-89柯南爱与决断的破晬	1
573-9柯南阿兰的初步推理	1
573-90柯南商业繁荣的秘密	1
573-91柯南新干线护送事件	1
573-93柯南爱与决断的破碎	1
573-94柯面充满杀意的陶意教室	1
573-95柯南陷入网中的迷团	1
573-96柯南松江玉造连句十四番胜负	1
573-97柯南OK牧场的悲剧	1
573-98柯南屋形船震惊的钓鱼事件	1
573-99柯南红色杀意的夜想曲	1
575-4星界之纹章(特别版)	2
577琥珀之追击	1
578风之名仗	2
580勇者斗恶龙	10
581破邪大星	3
583麻未之部屋	2
586-1心跳回忆动画版	2
586-2心跳回忆真人版	2

节目编号及名称	VCD
587-1影技	9
587-2影技剧场版	2
593-2GTO(麻辣教师)真人版	2
594恋爱候补生	1
596-1水晶国传说剧场版	2
596-2水晶国传说OVA	3
599学校幽灵	6
606八云立	1
609梦幻骑士龙之宝玉	5
610-2魔界小分队	1
614课本没教的事	2
615恶魔战士	4
617-1哥布拉剧场版	2
617-2哥布拉TV	11
619-1逮捕令OVA	6
620阳光之树	1
621兽兵卫	2
623六神魔合体	2
626-3新白色猎人	3
627AD警察	6
629独裁者	1
630十兵卫	5
634真夜中之侦探	6
636-1倒凶十将传	3
636-2倒凶十将传—封魔五行传承	1
637火宵之月	2
638电脑战记	3
639-2封神大百科	3
640无限地带	6
643炎之记忆	2
652钢铁新世纪	4
654新吹波糖危机	7
661-1高智能赛车	2
661-5最终挑战者	1
661-6新世纪GPX并列第一	5
663-1最游记(TV)简集	1
663-4最游记OVA	1
664灵魂力量	9
666迷宫物语	1
670魔影紫光	2
672地裂	1
674-3库洛魔法使第二部	12
674-5库洛魔法使延续篇	7
674-6新库洛魔法使剧(英文版)	2
677秘密警察	4
678-2流星花园	18
678-3流星花园Ⅱ真人版	30
680-1机动警察(剧)	2
681我是大哥大	7
683神秘机械女神	3
684-1足球小将世青篇	5
684-2足球小将小学篇	7
684-4足球小将欧洲篇	8
684-6足球风云	1
684-7哨声响起	5
686沙罗曼蛇	2
687-2装甲骑兵(TV)	18
689刻之大地	1
691闪电霹雳车	4
692梦中相会	3
694通灵公主	6
695思春期美少女	2
697-2勇者王(剧场版)	2
698武神传说	3
699众神的黄昏	1
700电脑刑事档案	3
705亚里安	2
707变色龙	3
708-10乱马1/2热斗篇(第八部)	6
708-2新乱马OVA	3
708-7乱马1/2热斗篇(第五部)	7
708-8乱马1/2热斗篇(第六部)	7
708-9乱马1/2热斗篇(第七部)	7
712寒冷前线	1
713刀魂(DC游戏CG版)	2
714车神传说	2
715快刀乱麻	1
716亚里沙	1
717幽幻怪社	2
718战国魔神	13
719圣露米学院	2
720-2天使之尾	6
723钓鱼武状元	9
725奥美帝	2
726天域奇兵	2
729星际争霸战	6
732-3钢铁天使久留美式	4
732-4钢铁天使零	1
736伊甸少年	13
738默士录	1
739魔法使	3
740钢铁神兵	7
743鲁邦暗杀指念	2
746兽战士女	9
747传说巨神	4
750银河星国传说	2
751-1雷朋三世爱情篇	2
751-2雷朋三世辞书库	2
751-3雷朋三世危机一发	2
752粼家女孩	6
753翼天使之声	6

节目编号及名称	VCD
754超兽传说	2
756黄金战士	6
757D4公主	4
758秘境探险	2
759-1机械女神(TV)	26
759-2机械女神剧场版	2
760无休战将	6
761高校职光战士	1
762红发少女安妮	1
763雷电X	1
764圣兽机	1
765北长	1
767创世纪战士	3
768幻魔大战	2
769杀人机器	1
770时空之旅	2
771救命樽	1
772极黑之翼	1
773反黑风暴	2
774伴龙少女	2
775美幸不思议之国	1
776乐胜	1
777金星战记	2
778咒语鬼精灵	1
779-1柔之道番外篇	2
779-2柔之道奥运会	2
780雌威队	2
782虚界之魔兽	5
783午夜风情	9
785漫游记	5
788天使宝贝蛋	9
789超入学园	2
790冷面魔影	5
791依煞	2
794东邪西毒	4
796美少女枪神	2
797天国女神	1
799特别的她	3
800-1铠传OVA	3
800-2铠传武士军队之讯息	2
800-3铠传浑煌帝传说	2
801禁区外的少女	13
802太空漫游者	2
803快感乐园	15
804心动的偶遇	6
805乱战突破	2
808乐感	1
810-3"变形金刚(TV)19"	2
813间之楔	2
816中华一番	11
818漫画英雄	2
822阳光普照	1
823学生姝	2
824令人战栗的格林童话	1
825传说的伙伴	1
827-2蜡笔小新温泉大决战	2
827-3蜡笔小新特别版	1
827-4蜡笔小新跨越地球篇	1
827-5蜡笔小新TV版	12
828公园前派出所	2
830-1数码宝贝	1
830-2数码宝贝操盘手	4
830-3数码宝贝代博落兽的逆袭	1
830-4数码宝贝之暗黑斗暴龙	2
830-5数码宝贝TV版	18
831机巧奇传战记	2
832无敌王	2
833想见到你	1
834-2太阳王映画恐龙	2
834-4太阳王秋季特别节目	2
834-5太阳王翼之勇者	2
834-6太阳王新学期特别节目	2
837织田信长(真人版)	2
838伙头智多星	12
839超人古加	17
841少年科学俱乐部	1
842此时此地的我	5
843机器猫	26
844破坏魔定光	1
845生死一刻	1
847反斗小皇子	1
848魔法天使	18
849不文明泰山	11
851-1猎人(TV)	31
854格斗女神	3
855泪眼煞星	4
859我爱泡影	8
860无敌神拳	1
8633D玛丽丝	3
864-1咸蛋超人	1
864-2咸蛋超人狄格外传	2
864-3蒙面超人空蛾(真人)	2
865星际迷航	4
867原罪	1
868一切随时光流逝	4
869古墓丽影	2
872湘南爆走族	2
873小魔女朵瑞咪	1
876乘风少年	2
878辣妹当家	11
879爆转陀螺	2

节目编号及名称	VCD
880死亡的思考	3
881卡利奥斯托洛城	2
883天才风水师—水铃	2
884手塚治虫特典	1
886希望之蛋	1
887亚利安第九学园	2
889-2妹妹公主Ⅱ	7
890学园战记	3
891金太郎	4
892爱的寄托	3
893-1欲望	10
893-2欲望Ⅱ	9
897集合之战	5
898魁男孰	1
899X电车昌险	1
900娱乐金鱼眼	4
903惑星的诱惑	7
906绿林寨	3
907精灵狩护者Ⅱ	4
909梦圆	2
912太阳之船	4
913亚洲龙	2
914FAKE	1
915魔法少女猫	4
918-1莎木电影版	2
918-2莎木Ⅱ	4
919动感美少女	1
922-2棋魂特别版	1
924-1学校怪谈	1
924-2学校怪谈之邪鬼传说	1
925哈雷小子	1
926-2银河昌险战记	2
927超者雷登	13
928毕其顿的恶魔	2
929幻象战士	7
932寄生前夜真人版	2
939时空游侠	2

节目编号及名称	VCD
941超人高斯电影版	2
943死神之迷	4
945七濑神探	1
946电脑战队	9
949娇刀传	9
950高校女孩	7
952铁拳Ⅳ	1
953猫眼神偷	2
955弹珠超人	9
960-1银河天使队	7
960-2银河天使Ⅱ	3
962-2拜托了老师(OVA)	1
966暴走猎人	13
969黑巫	2
971神雕侠侣	2
972德国轰炸机	1
973盗贼王	11
974蓝色回忆	3
977魔法街	5
981朝雾的巫女	3
987炎之蜃气楼	5
989娜可露露	1
990煌罗万象	2
991秋之回忆	3
993我的邻居山田居	2
994御龙少年	9
995D-D龙骑士	8
996我的漂亮女友	2
997星之声	1
998美雪美雪	19
999陪卿疯狂	3
162-12宠物小精灵雷皇传说	2
951-2翼神传说剧场版	2

您想开一家非常有创意,非常能赚钱的电玩店吗？



中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力方案之一。

本策划方案共16万字，上下两册将告诉你在哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的 **一手货源信息**。并提供后续服务和经营指导服务。使您一举掌握经营制高点。

反馈信息：

（四川小杨）：我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯

（福建李季宾）：我做电玩生意已经有好一段时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

详情请浏览网站或电话咨询

www.sunbus.cn

SUNBUS 中国阳光巴士智业机构

咨询及联系方式：
028-83187438
83187436
013908178022

上海托普信息技术学院 加拿大高科技互动艺术学院 联合招生



上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的IT职业技术人才，让学院成为“IT职业技术人才的起点，软件工程师的摇篮”。学院基础教学区占地400余亩，专业和实习教学区占地300余亩，学院设有各类专业14个，现有在校生6000人。学院是MAYA及3ds max授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头EA公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为Radical公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司MainFrame Entertainment制作过三维动画片《变形金刚》、《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国III》电影的特效。

游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于2004年2月开设第三期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人；全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人DAVID LIU担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的MARK ROSE以及《玩具总动员》导演，两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的CLIFF GARBUTT等大师将莅临指导。

专业及课程：

游戏动画专业（全日制9个月）：生物素描／色彩理论／构成／解剖／传统动画／角色设定／PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH动画/MAYA/3ds max／后期合成／游戏体系结构／游戏设计／游戏编辑器及游戏引擎

游戏程序设计专业（全日制9个月）：计算机程序设计导论／数据结构与算法基础／面向对象系统分析与设计／软件工程概论／计算机网络／数据库原理／计算机图形学/Windows操作系统/ C++/Windows SDK程序设计/Windows MFC程序设计/Windows多媒体编程/Winsock网络编程原理与应用/DirectX编程技术/OpenGL编程概论/Maya & 3ds max插件编程

相关证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯、新阳美术（台资）等国内外知名游戏、动画制作公司及国内IT业龙头企业托普集团下属企业就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

TOP

本世纪最具前途的产业！期待您的加入！

咨询热线：021-68025599　021-68020790
学院地址：上海市南汇区勤奋路一号
E-mail: wzj@topgroup.com

详情请登录 http://www.etop.com.cn

主机超值 套餐超值 奉献！

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

款款超值套餐带给您心动的感觉

本公司宗旨： 我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！**在博凯利欣购物让您省心！放心！开心更有惊喜带给你！**

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器 1580
微软128位X－BOX超值套餐： 主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张 1720
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线） 450
PSONE：袖珍游戏机超值套餐： 双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选） 720
PS2代游戏机超值套餐：50001型/39001型/39000型/39006型/30000型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选 1900/1680/1720/1630/1580/1480
PS2代游戏机原配：50000型/39001型/39000型/30006型＋原装震动手柄＋火牛＋AV线＋完美直读(无需引盘)＋硬盘(限50000型)＋游戏×5 1750/1460/1380/1280
PS2代3色限定版超值套餐：主机39000型(原配振动手柄＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋大电源＋AV线＋完美直读＋20款游戏) 颜色：银色、蓝色、粉色 1850
PS2代新款50000型超值套餐：主机(原配振动手柄×2＋硬盘＋大电源＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋AV线＋完美直读（无需引盘）＋20款游戏) 2060
DC主机超值套餐： 美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器(任选)＋AV线＋火牛＋30款游戏(自选) 680/630/580/550
任天堂：NGC超值套餐主机＋原手柄＋AV线＋电源线+NGC（正版自选1张） 1230

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

（本公司所售PS2主机均是原装对号机保证质量绝不出售翻新机，让您拥有质量最好功能最强的主机）

GB GBA单机

GBASP主机原配＋(GBASP主机＋锂电充电器＋GBASP电源) 630 颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP主机＋(GBA卡+GBASP配件价值200元内＋GBA电源) 730 颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP超值套餐+GBASP主机＋配件(自选)价值100元内＋新产品(自选)+GBA卡(自选)价值300元内 880 颜色：橘黄色
GBASP皮卡丘限定版主机+(GBA卡价值200元内＋GBA电源) 810 颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）紫色、蓝色 630
GBA32位手掌机+GBA卡 颜色：蓝透/蓝/紫/粉透 430
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透 530
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数 300/200/165
GBA超值套餐： GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选 650
GB厚机超值套餐： 厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 220
GB薄机超值套餐： 薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 240
GB彩机超值套餐： 彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 430
GB超大屏幕超薄手掌机＋送GB卡80元内自选 260

主机50元／台 GB机20／台 GB套机30元／套 快件邮费

应广大顾客的要求，现增加DC、SS节目邮购，目录／份5元(含邮费)游戏节目应有尽有，欢迎邮购。

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡在本公司购买任何一款主机超值套餐者均送精美游戏机一台想知道自己还能在拥有一台什么样的游戏机吗?那就快快行动吧！莫失良机谜底就掌握在你自己手里，并有会员卡、复读机、人物模型奉送，数量有限，送完为止！

二手机自选区

PS2超值套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读(无需引盘)＋电源＋AV线＋遥控器＋20款游戏自选 1050 型号：30001/30002/39000
PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏 850 型号：30006/30000
GBASP超值套机＋(送卡＋配件)自选300元内 580
九成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选） 410 型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选） 350 型号：7000/5501/7001
七成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选） 315 型号：5500/7002/9003
SS超值套机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选 260/320
DC超值套机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选） 450/380/350

PSONE超值套机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选 400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内 380
超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源 320
世嘉16位手掌机加送两盘卡 300
NGP彩机＋送两盘卡 220
WSC手掌机＋送卡2盘 250
NGC主机＋手柄＋电源+AV线+记忆卡＋正版碟两张 980
GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选 280/130/110/230

主机50元/台 GB机20/台 快件邮费

凡在本公司购买任何一款二手超值套餐者也可获得精美游戏机一台、会员卡、太8手表、高达模型，数量有限，送完为止！

新产品

A、GBASP多用插卡器：可同时插入三盘游戏卡，这样不仅携带方便还可以在同一时间享受三盘卡的乐趣 60
B、GBA中文翻译卡可连接GBA卡可将英文、日文翻译成中文，准确率100％ 95
C、EZ－FLSH2 256兆可录机、可录卡内附送GBA游戏光碟 680
D、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感） 230
E、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3＋MP4＋双手柄＋AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏) 480
F、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。） 750
G、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！ 220
H、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力） 90
I、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求 150
J、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 160
K、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 160
L、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏 120
M、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现 32M/170；64M/220
N、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选） 380/580
O、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣） 280
P、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力 180
Q、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机 300
R、VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线） 385
S、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色 380

购128M可录机、可录卡送64M可录卡一个，购买256M可录机、可录卡送128M可录卡。

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

X－BOX原震动手柄	160	DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBASP万用包/对战线/皮套	30/20/10	GBA夜用灯/背光灯	20/30
X－BOX摇控器	220	DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PS2原装震动手柄	150	GBASP与电脑联接线	50	GBA后盖/放大镜	15/17
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50	DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	120/40	GBASP放大镜＋摇杆	30	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBASP耳机转接器	20	GBA手柄式盔甲	30
DC原装记忆卡（带屏幕）	60	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBASP水晶镜面	30	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC振动光枪	72	PS2 遥控器、原装光枪	60/150	GBASP鲁娜水晶贴纸	18	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC原装光头	120	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBASP多彩机壳	30	GBA/GBASP耳机＋收音机	30/40
DCVGA/万用VGA	39/200	DC制转/PS制转	30/35	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40	GBASP坐充电器	60	GBA水晶镜面	20
DC用PS模拟器(DC上可玩PS游戏)	80	PS原装光头	150	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45	PS/2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS 120格记忆卡	45	PS2原装光头	280	GBA车载充电器	40	GBA攻略全书(并附送游戏金手指)	40
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PSONE旅行充电电源	150	GBASP锂电充电器	60	GBA透明皮套/对战线	10/15	SS/4M加速卡	80
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE VCD卡	180	GBASP及GBA通用耳机/保护镜面	30/20	GBA镜面/摇杆	10/10	SS樱花记忆卡	80

快件邮费每件20元/慢件10元

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

GBA单卡区

忍者神龟(PS版)	**60**	**心跳回忆中文**	**60**	疯狂出租车2（PS2版）	55	超级机器人大战OE中文	50	V拉力3	35	风之克罗诺亚1/2/3	25/30/35	红色警戒（PS）	65
SD高达G世纪(PS2版)	**65**	**机器人大战D中文版**	**70**	勇者斗恶龙怪兽	50	超时空要塞	45	机器人大战R中文	45	太格立志传	50	火焰纹章（中文）	70
玛莉与路易RPG	**80**	**零PS2版**	**65**	沉默遗迹（中/日）	60	梦幻模拟战	50	机器人大战A中文	42	实况62002最终版	65	天使之翼（中文）	65
洛克人EXE4	**55**	**坏瓦里奥3/4**	**45/55**	三国无双2（PS2版）	60	口袋弹珠台	50	游戏王7—决斗都命传说	85	洛克人EXE3	55	GT3	55
游戏王6(中文)	**80**	**我们的太阳**	**75**	指环王3（中文）	65	黄金太阳日文/中文	45/50	游戏王8	85	胜利十一人（WE）	60	大航海（PS版）	60
卧虎藏龙中文	**75**	**游戏王6中文版**	**90**	口袋妖怪(蓝宝石时钟版)	65	皇家骑士团中文	48	口袋数码暴龙（红宝石中文）	60	街霸EX3	55	古惑狼2（PS版）	55
寂静岭中文(PS版)	**80**	**列火之剑中文版**	**90**	口袋妖怪(红宝石时钟版)	65	恶魔城(1中文/2中文/3中文)	38/45/50	口袋数码暴龙（蓝宝石中文）	60	特鲁尼克大冒险（中文）	55	J联盟创造球会A	60
光明之魂2 中文/日文	**90/65**	**太空战士战略版(中文)**	**90**	指环王2	85	快打旋风1/2	25/38	合金弹头EX3	65	生化危机（PS版）	80	钻地小子2	55
圣剑传说中文/日文	**90/55**	**大金刚**	**55**	黄金太阳2（中文）	95	三国志霸王大陆（中文）	55	光明之魂（中文）	55	恐龙危机（PS版）	60	玛丽2/3/4	28/30/35
幻想传说(中文)	**65**	火影忍者	50	荣誉勋章（PS2版）	55	沉默阻击手	48	鲁娜传奇（中文）	50	星际争霸	55	鬼眼狂刀	50
勇者斗恶龙(中文)	**55**	宿命传说（PS版）	60	古墓丽影2中文	60	魔法假期（中文）	60	幻想水浒转（中文）	55	樱花大战（中文）	60	萨尔达	50
真女神转生(中文)	**55**	鬼武者战略版	70	拳皇EX2	55	索尼克1/2	38/45	纯情房东俏房客（中文）	60	皇版空战	55	超级忍（PS2版）	55
名侦探柯南(中文)	**60**	合金装备（PS2版）	60	口袋妖怪翡翠中文	50	星之海洋	55	铁拳3	55	牧场物语2（中文）	65	NBA2003	50
合金装备(中文)	**65**	分裂细胞（PS2版）	60	真女神转生光之书/暗之书(中文)	60	马里奥赛车	25	SD高达战纪	50	封神演义	55	美少女麻将中文	60

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3 105
AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文 95
AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE 150
AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6 110
AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3 115
AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战 130
AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文 180
AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文 130
AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文 135
AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文 108

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文 50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文） 60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文 60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头 55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文 80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文） 60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文 95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球 40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克 50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文 105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文 130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文 120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼 45
0602： 机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海 110
0801： 口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文 50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文 60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五 75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文 75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文 90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头 50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文） 55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头 70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3 70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复） 60

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元／盘。

SS节目精选

光明力量1、2、3	梦幻模拟战1+2	魔女赌场ABC	飞龙RPG	魔兽争霸	越南战役	心跳回忆	御意见无用	洛克人X8	毒蛇格斗	异域巴洛克	梦幻模拟战5
SS精灵王	97/96拳皇	正义纹章	街霸3	三国武(中文)	大航海	机器大战F完结	失落的古代文明	黑之断章	救火奇兵	火热火热7	梦游美国
花小露大战	生化危机	创造球会2	仙剑奇侠传(中文)	密斯特(中文)	武士道烈传	吞食天地	高达飞翔篇2CD	异形	恶狼4	绿影仙踪	妖霸天下
热血亲子	恶魔城月下	骨头先生2CD	龙屿地下城2CD	格兰帝亚2CD	战国风云	生与死	恶魔战士3	水浒演武风云再起	闪电战机	太阁立志传	千年帝国之兴亡
紫炎龙	天草降临	雷鸟5	樱花大战2	D之食卓2CD	幻想水浒传	1945 II	侍魂3	合金装备	勇者大冒险	虎胆龙威	水浒传108星
世嘉拉力2	皇国浪漫传说	皇家骑士团2	超时空要塞2(2CD)	公主的皇冠	怒首岭峰	空牙外传	三国英杰传	街霸合集2CD	XM对街霸	VR战士 III	迈向法国世界杯·足球

SS节目8元／张 买5张送1张 邮费10元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 收款人：北京博凯利欣公司 邮编：100053 邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）

邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599 地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明： 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

广告速递

北京瑞明兴隆游戏服务中心　专业邮购

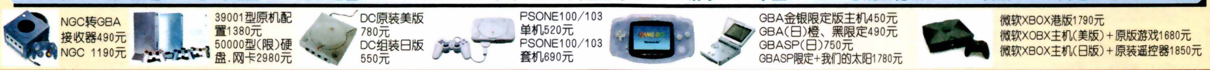
休闲假日别徘徊　快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http//:rm-game.yp.shou.net　E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

好消息　本月掌机以旧换新GB薄机＋350元=GBA彩机
GB薄机＋180元=GBC彩机
GBC彩机＋260元=GBA彩机
GBA彩机+420元=GBASP夜光彩机
免邮费

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。 **回收PS2套机990元**

本月特价：GBASP主机+GBA卡(任选)+原装充电器+原装贴膜＋专用包+放大镜+摇杆+专用耳机　980元(免邮费)　　GBA专用记忆棒　75元(免邮费)
本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)
二手软件：PS2真三国无双3 220元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 170元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元/鬼屋魔影 150元
DC正版软件：索尼克2(限定版) 80　代号维罗尼卡(完全版) 180　刀魂 45　格兰蒂亚2 45　莎木2(限) 190　D之食卓2 60　樱大战4 160　梦游美国2 45　世嘉拉力2 45　世嘉GT 45　VR网球 45　第5频道 45　梦幻之星 60　死亡之屋2 45　NBA2K 45　莎木 230　火焰圣母 90　VR射手 90　拳皇99 120　心跳回忆(限) 150　机战a 80　高达在线 60



二手机专卖区

二手PS2主机39001/30001/39006/39007+双振动手柄+原装8m记忆卡+10款游戏+AV线+电源	1080元	二手NGP主机+原版游戏卡(一盘) 200元　二手WSC主机+原版游戏卡(一盘)	280元
二手XBOX主机美版/日版/港版+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	1280元	二手GB薄机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	150元
二手NGC主机美版/日版+原装振动手柄+AV线+电源+正版游戏(任选一张)+原装记忆卡	920元	二手DC薄机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+原装振动包+游戏10款	450元
二手GBASP主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	630元	二手PS主机5501/7501/9002+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元
二手GBA主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	420元	二手PSONE主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	360元
二手GBC主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	280元	二手土星主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	320元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001 (30001、39002、39004、30006、30007) ＋双振动手柄＋原装IC＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏　1690元　　PS2 39001主机原装对号机带开机画面套机　1880元

游戏配件（免邮费）		PS2手柄4分插	120	DC FC模拟器	30	GBA电视接收器(带电源)	390	FF10/FF8精装怀表	85/115	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40	GBALINK烧录卡128/256m	350/490
PS2.NGC.XBOX专用VGA	330	PS2原装光头（拆机）	480	DC GB模拟器	30	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	590	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40	GBA-EZ II-FLASH128/256M刻录卡	490/750
PS2原装分量端子线	270	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	390	DC SFC模拟器	40	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	950	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48	GBA-XG II-FLASH128/256M刻录卡	380/630
PS2原装8M记忆卡	170	DC VGA	60	DC MD模拟器	30	GBA原装金手指	150	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40	FF8/FF10项链套装	45/55

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费										
GBA配件全家福(15件套)	130/5	GBA盔甲	45/5	GBA恶魔城（中文）	46/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA炸弹人2	46/10	GBA大战略2	46/10	GBA晓月圆舞曲(中)	46/10
GBA充电器＋电源	29/5	GBA摇杆	10/5	GBA街霸ⅡX	46/10	GBA实况世界杯	46/10	GBA泡泡龙	46/10	新卡介绍	价格/邮费	GBA瓦里奥制造	46/10
GBA高效15小时充电器	65/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA洛克人ZERO2	46/10	GBA罪恶工具X	46/10	GBA黑色细胞	46/10	GBA最终幻想战略版(中)	85/10	GBA火炎文章之烈火之剑(中)	85/10
GBA专用耳机	15/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA炸弹人	45/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBA街霸ZERO3	46/10	GBA指环王双塔(128M)	85/10	GBA疯狂出租车	48/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA钻地先生A	46/10	GBA铁拳	46/10	GBA火焰纹章	46/10	GBA超级忍	46/10	GBA牧场物语(中)	48/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA恶魔城之白夜(中文)	46/10	GBA实况2002足球	46/10	GBA封神演义	46/10	GBA索尼克2	85/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10
GBA对战线（2条）	30/5	GBASP专用耳机接口	20/5	GBA沙龙曼蛇	29/10	GBA黄金太阳2(128M)	85/10	GBA光明力量	46/10	GBA幻装迷宫2	46/10	GBA分裂细胞	46/10
GBA对战线（4条）	45/5	GBASP放大镜＋遥杆	30/5	GBA寂静岭	85/10	GBA索尼克	46/10	GBAGT2	46/10	GBA狙击手	38/10	GBA光明之魂2(中)	85/10
GBA专用灯	15/5	GBASP七彩腰包	20/5	GBA哈丽波特	46/10	GBA龙战士2	29/10	GBA机战R	46/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	46/10	GBA我们的太阳	85/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA卡带	价格/邮费	GBA信长野望	46/10	GBA特鲁尼克大冒险2	46/10	GBA三国志（中文）	46/10	GBA口袋妖怪红(中)	46/10	GBA幻想传说	46/10
GBA透明皮套	15/5	GBA瓦里奥	46/10	GBA快打旋风	29/10	GBA机战A中文版	46/10	GBA世界传说	46/10	GBA魂斗罗	29/10	GBA玛莉奥4	29/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA玛里奥赛车	29/10	GBA风之少年	29/10	GBA大战略	46/10	GBAV拉力3	45/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10	GBA机战D(中)	46/10
GBA七彩腰包	29/5	GBA黄金太阳(中)	46/10	GBA皇家骑士团外传(中)	46/10	GBA黄金太阳（中）	46/10	GBA魔法假日(中文)	46/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	46/10	GBA龙珠Z2	46/10
GBA七彩挎包	29/5	GBA龙战士	29/10	GBA幻想水浒传	46/10	GBA游戏王6	85/10	GBA风之少年2	29/10	GBA圣剑传说	85/10	GBA鬼武者战略版	46/10
				GBA机器人大战a	46/10	GBA银河之星	46/10	GBA机战R（中文）	46/10	GBA星之卡比	46/10	GBA越南战役	46/10

汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031
电话：13051327889　(010)66054729　收款人：赖伟涛　建行卡号:4367420011600076929　持卡人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



KONAMI
SOFTWARE
SHANGHAI

由日本著名的综合娱乐游戏企业KONAMI株式会社投资的科乐美(KONAMI)软件(上海)有限公司是一家从事各类娱乐游戏软件的设计、开发、制作的软件企业。自2000年6月成立以来，为中国有志于新时代数字娱乐软件开发的青年提供了新的挑战机会。因公司业务拓展，现招聘如下人员数名：

■ 诚聘 ：具有良好的语言表达能力，熟悉游戏、热爱游戏，并有高度的敬业精神以及较强的团队合作精神的有志青年。

● 韩语编辑兼制作
1 精通韩语，具有较强的听说读写能力。（朝鲜族优先）
2 热爱文学，具有深厚的文学功底，擅长文字编辑及写作。
3 能熟练操作办公室自动化软件。
4 大专及以上学历。

● 游戏策划
1 热爱文学，具有深厚的文学功底，擅长文字编辑及写作。
2 懂日语，具有较强的日语阅读能力。
3 能熟练操作办公室自动化软件。
4 大专及以上学历。

● 三维动画设计
1 熟悉Softimage或Maya或3Dmax。
2 具有在游戏或CG中的动画制作经验。
3 美术专业或相关美术设计专业。

● 角色设计
1 熟悉PhotoShop，Illustrator及其它相关美术设计软件。
2 擅长画原画及动画设计。要具有良好的色彩感觉。
3 美术专业或相关美术设计专业。

● 游戏演出设计
1 熟悉Softimage或Maya或3Dmax。
2 具有在游戏或电影中的演出设计经验。
3 擅长设计Story Board。要具有灵活运用视点和光源的能力。
4 大专及以上学历。

科乐美上海网页现已开通 ：

http:// www.konami.co.jp/shanghai/

有意者请将简历及相关学历证明等复印件（有个人作品者将作品） 邮寄至：科乐美软件（上海）有限公司
上海市浦东新区世纪大道88号金茂大厦15楼　业务推进部人事收（信封上请注明应聘职位） 邮编：200121
或将简历 E-mail至　shanghai-info@konami.com

科乐美（KONAMI）软件（上海）有限公司诚聘

长沙新世代

敬请关注：年底大作频出，GBA卡价格又降。（新世代现所有包裹均采用超硬纸包装，并填充泡沫统一编号，做到即规范又美观！）

新世代敬告：现全国各大小邮局全已升级，全部采用电脑联网，不论远近普通汇款均可两天到达，款到即发，绝不拖延（在收到汇款日起，快件6天，普件10天均可收到包裹）

限量日本转港全新DC主机（双管恒温+专用电源+PS模拟器+VCD播放软件+3.16版引导碟）仅售550元。

PSone全新（主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源）仅售515元。GBA主机：日本产510元/港产470元

GBA贴换GBASP仅加 435元　全新原装GB彩机 330元　PS原装中古机（原装光头）+记忆卡 330元

汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游（请勿忘邮费）收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731-4119826
投诉建议:013508487662 交行帐号:60142870643811901 建行帐号:4367422926170143221 收款 人:李坚

邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC 全新未开封日本版 正版（非廉价美版）	街头涂鸦（极品）	25	梦幻小天使	20	2000奥运会	24	太空频道5	18	海豚	18
	梦游美国2001	14	F1方程赛车	14	樱花大战4代	65	疯狂的士1代	34	鬼屋2	37
格兰帝亚2　7	VR战士3	14	D之食卓2（限）	29	世嘉钓鱼	18	ES事件	35	麻雀大战	24
刀魂　7	大战略珍藏版	78	世嘉拉力2	14	青之六号	35	索尼克10年限定	15	梦幻之星限定版	25

GBA100%全新卡类（所有售出GBA卡均有正规包装说明书，并严格测试记录寄出，万一还有问题，三月免费必换！）

马里奥与路易RPG(128M大作)	72	超级玛莉4代（新）	23	最终幻想战略版中文	68	沉默狙击手	34	快打旋风中文	23
史莱姆的尾巴团	36	机战D（新）中文	34	拳王EX2	34	樱国之魂	23	古惑狼	34
高达G世纪A（128M）	69	光明之魂2代	68	世嘉拉力	34	玛丽3耀西岛/2/1代	23	索尼克	34
忍者神龟	34	太空频道5	34	鬼眼狂刀	34	黑色细胞	34	瓦里奥4	34
豪翔传崩界轮舞曲	34	任天堂大金刚	34	洛克人EXE3	34	麻将王中文	39	特鲁尼克大冒险	34
大战争2代	34	召唤之夜、铸剑物语	34	银河战士中文版	34	沙罗曼蛇	23	露娜传说中文版	34
CT特种部队	34	忍者刑警	23	古墓丽影中文版	34	超时空要塞	34	炸弹人故事	23
火影忍者	34	分裂细胞	34	塞尔达传说三角力量	34	上海麻将	23	火炎纹章1代中文	41
名侦探柯南中文	34	恶魔城晓月圆舞曲中文	34	指环王双塔（128M）	68	NBA2002	28	V拉力3	23
热血排球	25	洛克人ZERO二代	34	海贼王ONEPIECE	34	恶魔城白夜中文/日	34	沉默的遗迹中文版	34
圣剑传说中文	68	幻想传说召唤血统	34	真女神转身光/暗	34	黄金太阳Ⅰ中文/2代	41/68	皇家骑士团中文	37
我们的太阳（新）	68	007夜火	34	口袋妖怪红/蓝中文版	34	风之少年Ⅰ、Ⅱ	23	恶魔城月之轮回中文	34
鬼武者中文	34	街霸方块	34	魂斗罗	23	光明之魂中文/日	34	玛丽赛车	23
重装机兵	23	火炎纹章2中文版	68	街霸3	34	机战A、R、OG中文	34	龙战士1/2	23
龙珠Z2代	34	牧场物语4代中文	34	世界传说换装迷宫	34	新钻地A中文	34	三国志中文	34
阿拉丁（capcom）	24	瓦里奥制造	34	星之卡比GBA中文	34	创造球会	34	机械化军团	34
幻想传说（新）正统版	34	勇者斗恶龙旅团之心	34	空军三角洲	23	实况足球6	34	超魔界村R	23

维修 本部现有维修技师4员，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉（并保质三月）（邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系）。

配件类:GBA卡记忆电池/摇杆/2、4对战线/记忆棒4M	2/7/7/9/55	DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆（双震）/DC专用电源	40/48/83/14
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代/屏幕盖	16/15/4/4/325/7	DC制转/VGABOX/方向盘（带手排档）/保护电阻	24/49/165/6
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖/专用起子	12/5/1.5/10/8/7	DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板/DC-PS模拟器	88/23/9/52/13
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/24	DC AV线/S线/风扇/驱动开关/组装光枪/原装MODEL	12/13/29/8/65/55
20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指/SP原装耳机转接器	62/29/120/20	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米/光头托盘	60/45/12/14
EZFLASH128M（带7寸原厂驱动盘）/无影冷光灯（长管）	375/33	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头驱动片 5986	75/4/11
PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代	17/5/63	PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线/中文金手指	95/30/12/16/8/63
PS、PSone原装/组装振动手柄/7.2寸16:9高清晰彩色显示屏	48/18/650	PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源/专用大摇杆（双震）	148/85/45/115
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆（双震）	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包/驱动IC5815、5810	25/38/55/30
PS、PSone绝对原装全新光头/PS磨沙半透明振动手柄	185/35	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡/光头物镜	47/13/25/120/14
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX/激光管	22/28/185/35
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	SS原装JVC新光头/驱动板/图像芯片/内存IC85	85/75/75/28
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	6/8/15/28	SS直读IC/制转/真8M记忆卡/AV线	55/25/63/8
光头支架/光头数据线/延长线/电机线/C4977、4507场效应管	29/14/4/4/18	手柄/导电胶/十字架/电源板/金手指	9/2/2/34/60
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	22/27/45/30	NGC原装/组装手柄/专用电源/太8烟盒+火机二盒一	175/45/90/35
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘/无线耳机	18/22/16/45	太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC原装/组装手柄/图像芯片6145、6258/DC格斗手柄	54/25/125/32	太10情侣表/皮带/戒指＋钥匙扣＋手链/太10文具盒	72/45/30/18
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU/原装钓鱼杆	18/24/20/95/75	合金装备打火机/太 10 精品碟包（全钢）/太10记录本	17/38/28

GBA全彩攻略书		最终幻想战略版（厚）	15	火炎纹章1/2代	12/14	合金装备（厚）	15
幻想传说（厚）	13	口袋红兰合集	12	露娜传说	12	寄生前夜1+2	16
新约圣剑传说	13	世界传说+银河战士（合）	15	**PS全彩攻略**		最终幻想8（厚）	21
机战D	13	黄金太阳1/2	12	生化123合集（厚）	16	最终幻想9	15
鬼武者战略版	13	塞尔达三角力量	12	龙骑士传说	14	纹章传说（厚）	14
恶魔城晓月圆舞曲（厚）	14	牧场物语4代（厚）	14	北欧女神（厚）	19	永恒传说（超厚）	19

“新世代”以经营GB卡起家，众多经典GB卡、GB彩卡百余种，需索取GB卡目录价格清单请自备信封及回邮邮票！！



上海王子电玩

（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号TEL：021-53837005邮编：200021收款人：王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2主机兰色限定版（39000型+原手柄+电源+直读+记录卡）	1980/30	Xbox主机　主机全套+直读+五款游戏	1850/30
PS2主机粉色樱花大战版（39000型+原手柄+电源+直读+记录卡）	2550/30	Psone主机全套（含主机+手柄+记录卡+10张游戏）	520/30
PS2主机（39001型+原装手柄+直读）	1680/30	GBA主机SP机（全套+电源）520/10	820/10
PS2主机（50000型+原手柄+硬盘+直读+记录卡）	3180/30	GBC彩机	290/10
PS2主机（50000型+原装手柄+直读+记录卡）	2180/30	DC主机（含手柄+电源+AV线+10张游戏碟）	390/10
NGC主机（NGC主机+原装手柄+AV线）	1100/30	3DO主机（主机+手柄+7款游戏+电源）	380/30

EZ-Flash(2)256M　720/10　EZ-Flash　128M　256M　512M　390/10　590/10　950/10

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读，立等可取

PS2 原装摇杆（刀魂）	230/10	PS2 分量端子线	250/10	NGC原装S端子线	180/10
PS2 万用VGA	250/10	PS2 原装S端子线	80/10	XBOX色差端子线	280/10
PS2 钱拳4摇杆	190/30	PS2 原、组遥控器	150/48/10	XBOX原装遥控器	280/10
PS2 原装彩色手柄	150/10	PS2HOPI 原装无线遥控手柄	480/10	XBOX原装手柄	280/10
PS2 GT3方向盘（酷豹）	180/30	PS2 金手指全中文版（卡+碟）	80/10	X BOX分量线（原装）	290/10
PS2 原装激光枪	300/10	GBA 记忆棒4M、8M	60/85/5	DC原装记录卡	58/10
PS2 组装激光枪	90/10	SP 最佳拍挡（5合1）	68/10	DC组装手柄	38/10
PS2 组装光头	250/10	NGC251 格记录卡	150/10	DC原装手柄	58/10
PS2 原装光头	480/10	NGC-GBA 连接器	290/10	DC原装S端子线	50/10
PS2 原装振动手柄	150/10	NGC 原装分量线	280/10	DC原装VGA	90/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

NGC 赛艇	140/10	NGC 萨尔达	220/10	NGC 刀魂	410/10
NGC 银河战士	380/10	NGC 生化危机123	350/10	NGC 明星大乱斗	380/10
NGC NBA2002	180/10	NGC 幻想娇伊	400/10	NGC 格兰帝亚Ⅱ	380/10
NGC 阳光玛丽	350/10	NGC 实况足球6最终版	400/10	NGC 牧场物语	400/10
NGC 星际火狐	250/10	NGC 梦幻之星1、2	400/10	NGC 维罗尼克	380/10
NGC 中央大陆战机Ⅱ	380/10	NGC 玛丽奥聚会4	400/10	DC 维罗尼克完全版	150/10
NGC 天外魔镜Ⅱ	380/10	NGC 生化0	320/10	DC 莎木1.2（限定版）	280/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询，两盒以上免邮费

机器人大战A、R、C、D中文各	48/5	中央大陆战机2.、3	48/5	洛克人Z2	48/5	街霸方块	48/5
鬼武者	48/5	圣剑传说	85/5	实况足球6（二代）	48/5	银河战士（中文）	48/5
光明之魂1（中文）	48/5	古墓丽影（中文）	48/5	黄金太阳（中文）	48/5	萨尔达	48/5
光明之魂2（中文）	85/5	音速1	48/5	黄金太阳2	85/5	沉默狙击手	48/5
海贼王2	48/5	音速2（中文）	85/5	指环王双塔	85/5	魂斗罗	35/5
FIFA足球2004	48/5	玛里欧1.2.3.4	各35/5	拳皇EX1.2	各48/5	星之卡比	48/5
牧场物语（中文）	48/5	坏玛里4（中文）	48/5	麻将风云（中文）	48/5	FIFA足球2003	48/5
F.F.T	85/5	炸弹人弹珠合集	48/5	我的太阳	85/5	真女生转身	48/5
火焰之文章.封印之剑	48/5	数码暴龙2	35/5	名侦柯南	48/5	分裂细胞	48/5
火焰纹章.烈火之剑（中文）	85/5	魔法假期	40/5	口袋妖怪弹珠台	48/5	钻地先生A	48/5
忍者神龟	48/5	恶魔城1.2.3（中文）	48/5	阿拉丁	35/5	炸弹人3	48/5
鬼眼狂刀	48/5	大战略2	48/5	天外魔镜Ⅱ	85/5	三国志（中文）	48/5
七龙珠Z 2	48/5	豪翔传	48/5	如意玛里	85/5	幻想传说	48/5
街霸ZERO3	48/5	口袋红、兰宝石（中文）	48/5	召换使之夜	48/5	海底总动员	48/5

上海市虹口区海伦西路87号川北店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517　营业时间：10:00-20:30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路18号淮海店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005　营业时间：10:00-18:30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

FENT 纷特数码

企业注册号：6200002005360

激情舞动精彩生活　梦工场

快捷的邮购
完善的售后
个性化的服务
为您打造一个理想的购物空间



如想更加了解我们，请您点击：WWW.ChinaFENT.com

本公司专营索尼、松下、佳能、JVC、三星等数码产品、游戏机及各类周边配件

纷特承诺：
1、进货源可靠，货源充足，有绝对的价格优势及质量保证。
2、所售产品均质保一年，终身维修（随产品附有详细保修章程）。
3、设有专业的邮购和客服两大部门，确保您的汇款正确无误，发货准确、迅速，售后体系完善，为您提供个性化的追踪服务，能及时、准确的解答并解决您的疑问及所遇到的困难。
4、所邮购物品均以快件发出，如5天内未收到所购物品，请您及时联系我们，我们会给您一个准确的答复。
5、我们杜绝以假充真，以次充好，真正实现购物“零”风险。
6、我们以用户当亲人，视用户为家人，用户永远是对的经营理念，全力为您打造一个理想的购物空间。

纷特到底怎么样？您一试便知！

检督电话：0931-8820956

精品套机（快件邮费　50大件　30小件）

PSⅡ套机（原装39001+PSⅡ原柄×2+原装8M记忆卡+遥控器+直架+专用电源+游戏10款）	1780元
PSone套机（原装主机+PSone原柄×2+PSone专用记忆卡+电源+游戏10款）	620元
Sp套机（原装主机+火牛+专用包+锂电+座充+游戏卡1款）	880元
GBA套机（原装主机+专用包+冷光灯+高效充电器+游戏卡1款）	550元
NGC套机（原装主机+原柄+电源+正版游戏1款）	1380元
XBOX套机（原装主机+原柄+电源+游戏10款）	1850元

原装单机　快件邮费30大/20小



PSⅡ39001（原震+AV线+电源）	1480元
Psone套机（原柄+AV线+电源）	520元
SP原装单机	780元
GBA原装单机	480元
NGC（原柄+AV线+电源）	980元
XBOX（原柄+AV线+电源）	1750元

GBA卡带（全新） 快件邮费1盘5元2盘以上均10元

128M：73元	64M　38元		32　24元
新约圣剑传说（中文）	瓦里奥制造	银河战士（中文）	玛莉赛车
烈火之剑（中文）	机战D（中文）	龙珠Z2	玛莉1A
勇者斗恶龙（中文）	机战OE（中文）	牧场物语（中文）	玛莉2A
最终幻想战略版（中文）	机战R（中文）	大金刚	玛莉3A
光明之魂（中文）	机战A（中文）	合金弹头	玛莉4A
我们的太阳（中文）	恶魔城月轮（中文）	Ct特攻部队	V拉力3
索尼克2（中文）	圆月舞曲（中文）	海贼王	颠峰赛车
指环王双塔（中文）	白夜（中文）	斯塔菲2	空战雄鹰
鬼武者（中文）	阿拉丁	坏玛莉	俄罗斯方块
分裂细胞（中文）	街头涂鸭	黄金太阳（中文）	NBA
黄金太阳2（中文）	火影忍者	赛尔达	

周边配件　快件邮费一律10元

PSⅡ组柄	26	PSⅡ8M原装记忆卡	120
PsⅡ原柄	50	PSⅡ支架蓝/太十	8/14
Psone组柄	4	PSⅡ电源大/小	30/20
PSone原柄	13	PSⅡ遥控器大/小	27/22
PSone组震	13	PSⅡ分量/S端子线	10
PSone原震	38	PSⅡ四分叉有摇控	80
PSone制转	14	GBA冷光灯	26
PSⅡ制转	18	GBA对打线2头/4头	4/6
PSone组装光头	80	GBA保护盖	5
PSone原装光头	180	GBA布包	6
PSⅡ二手光头（A）	170	GBA放大镜	8
PSⅡ二手光头（B）	190	GBA充电器（高效/普通）	25/12
PSⅡ原装光头（B）	390	GBA屏贴/镜面	3
PSⅡ二手光头（R）	370	SP扩音器	25
PSⅡ二手光头（C）	320	SP收音机	24
SP坐充	26	SP锂电	26
SP火牛	10	Sp布包	10
		SP耳机转接线	8

MD机　快件邮费　一律30元

索尼		松下/夏普	
索尼：N10	2000	松下：MR230D	1420
N1	1850	MJ50	800
N510	1170	夏普：MT899	1830
N710	1500	MT290	830
N910	1700		
NE810	1600		
E10	1650		

CD机

索尼		松下	
索尼：E355	470	松下：J900	1085
EJ785	590	CT800	800
EJ885	870	CT700	700
EJ985	1110	CT500	550
NE715	830		
EJ2000	1700		
NE1	1250		



WALKMAN

因版面有限，如需其它产品的详细资料，请来电来函，或网上查询
注：汇款时请一定写清所购物品，及详细地址，如方便的话请留下您的联系电话，以便我们及时与您联系
汇款、通信、寄货地址：兰州市庆阳路8号B座-9　邮编：730000
收款人：甘肃纷特数码科技有限公司
咨询电话：0931-8830822　售后、咨询电话：0931-8830522　投诉、批发：0931-8520956
店址：兰州市东广红广场主席台东侧（国芳百盛对面）　营业时间：9点-20点（节假日不休）
本广告最终解释权归本公司所有

上海因特科贸有限公司

XGA BOX 视讯转接盒

真实的XGA等级解析度
真实的全屏幕显像
真实的细腻及明亮的影像
真实的即插即用
真实的操作简便



- 让你在超高解析度的电脑荧幕上享受电视游乐器．如：PSX2/XBOX/NGC/N64/DC及*GBA等及多项影音设备．如：DVD/录放影机/V8/*电视等的精彩细致的画面（GBA主机需配合我们另外的装置：GBA-TV转换器．电视需经过影音扩大机）
- 可在LCD-TFT平面液晶及传统的CRT荧幕上使用
- 多用途多媒体装置，可选择需要或不需电脑．只要荧幕即可使用
- 自动调整输出解析度：640x480 (VGA)，800x600 (SVGA)，1024X768 (XGA)，1280X1024 (SXGA)，1600X1200 (UXGA)
- 倍频扫描转换：15.75KHz~48.63KHz 高于传统VGA BOX的31.5KHz
- 自动侦测影像系统：NTSC/PAL/SECAM 共用
- 全面扫描，16:9真实放大，不会有荧幕两边削的现象
- 更细致及明亮的影像同步讯号处理，享受更加顺畅自然的动画

电话：(021)53071672　GSM：13901775090
联系人：卡先生　QQ：37000030

包装内含

- XGA视讯转接盒
- UL认证标准变压器
- 公对公VGA讯号连接线
- 公对公音响连接线
- 操作手册
- 多功能游戏主机AV (RCA)线(选配)

1024X768

长沙火炬

地址：长沙市解放东路16号，邮编：410001，收款人：闵炼南
电话/传真：0731-4156067，E-mail：cshjdz@163.com
银行汇款当日发货。汇款后请告知您的名址和邮购物
交行：60142840646677708，工行：1901007101200534828
建行：4367422926170020122，农行：9559981090210111019

利好讯

▲ GBA，GBASP记忆棒4M/8M　45/65元（免除你卡带记忆失效或更换电池之苦恼）；无线耳机+收音机　45元
△ PS2全新原装光头B/C/R型　400/460/500元（保修半年，实际寿命可达数年）；PS2无线手柄　150元已到货！
▲ GBA，GBASP烧录器大调价 EZ128M/256M　310/530元；EZ2代256M　660元（半年包换）。包装邮费每次5元

主机

PS2 50000 原配置	2420	XBOX(港/日)原配置+直读	1760/1960	二手PS 双柄+电源+记忆卡	290
PS2 39001/07 原配置+直读	1620	美版DC珍藏 原配置+原记忆卡	750	收购二手GBA	200-400
PS2 39006原配置+直读	1720	美版DC普通 原配置+电源	580	GBA贴换SP	450-480
Psone103原配置+电源	520	二手DC 原装手柄+电源+记忆卡	450	二手机保修3个月，新机保修半年。邮费：	
GBAsp日美台/港版	810/840	GBA日/港美	550/540	PS2，XB/30，GBA/10，其余20，快件加10元	

GBA卡，无论购买多少，每次包装邮费一共5元，快件15元；卡全新，正规包装，有说明书，有问题三个月内免费包换。

本价格仅限于批发、邮购		沉默狙击手	33	街霸方块	33	电梯大战日/中	33	X超人2	33
毁灭	33	传说的炸弹人	33	彩虹六号	33	烈火之剑日/中	66	青蛙王子	33
魂斗罗	23	街机怀旧合集	23	幻想传说	33	自制机器人GX	33	大富翁	23
恶魔城日/中	33	街头涂鸦	33	世嘉拉力	33	胜利11人A/2	33	真人快打	66
绿色兵团	23	炸弹超人2	33	复仇之忍者	33	V 拉力III	23	海盗船	33
炸弹人红，蓝	33	最终幻想日/中	66	机械化军队	33	沉默遗迹日/中	33	猎鹰传说	40
快打旋风	23	机战0，R，A中/日	33	召唤之夜	33	银河战士日/中	33	重装机兵2改	23
蜘蛛人	33	机战D日/中	33	信长野望	33	指环王2/3	66	CT特种部队2	33
俄罗斯方块	23	晓月圆舞曲中文	33	死亡弹珠台	33	通灵王II，III	33/66	太空第五频道	33
洛克人 Z/II	33	洛克人I，II，III	33	上海麻将	23	麻将风云中	33	中央大陆战史2	33
羊之心情	33	哈利波特1/2/3	33	足球小将	33	史莱姆行动	40	陆行鸟乐团	33
七龙珠 I，II	33	光明之魂1中	33	创造球会	33	空战雄鹰	23	传说斯塔菲2	66
我的太阳	66	光明之魂2中	66	寂静岭	35	职业麻将	33	超级玛莉A4	23
舞之韵	33	牧场物语日/中	33	网球王子II	66	疯狂的士	33	口袋妖怪弹珠台	33
转转乐园	33	超级大战争2	33	钻地小子A	33	玛莉赛车	23	流星花园中	30
街霸II，III	33	哈利波特世界杯	40	忍者神龟	33	分裂细胞中	40	心跳祝福钟声	33
铁拳/大金刚	33	瓦利奥制造	33	炼金术士玛莉	33	F14 战机	23	航空指挥官中	33
拳皇EX I，II	33	鬼武者日/中	33	决战三国中文	56	变形战机 R	23	玛利奥合集	22
罪恶格斗 X	33	豪翔传/蝙蝠侠	33	信长异闻录	33	超时空要塞	33	战国革命外传	33
坏马莉 I	33	名侦柯南中	33	驭龙战士	33	GT II， III	33	马里奥&路易	66
星之卡比	33	NBA/2004足球	23/33	银河之星日/中	33	鬼影狂刀	33	口袋红蓝日/中	33
特鲁尼克	33	萨尔达传说中	40	游戏王4，5	33	梦幻之星	33	口袋红蓝时钟日中	35
正邪幻想曲	33	勇者斗恶龙中	40	游戏王6，7，8	66	荣誉勋章	33	幽灵夺还屋 I，II	30
换装迷宫II	33	黄金太阳II	66	变形侠医	33	火影忍者	33	风之少年1，2/3	24/66
龙战士 I，II	23	大战略II	33	真女神1光/暗	33	天外魔境	66	索尼克 I，II	33/66
冒险游记	33	RPG工具	33	真女神2炎/冰	33	海贼王	33	皇家骑士团日/中	33
恶魔城II日/中	33	樱国之魂	23	东尼滑板II	33	卧虎藏龙	33	金太郎复仇日/中	33
古惑狼 I/II	33	火焰文章中	36	幻想水浒传	23	棋魂II	66	黄金太阳中/日	40/33
玛利奥 1，2，3	23	数码宝贝中	30	超魔界村R	23	仓鼠天堂	33	泡泡龙新旧合集	23
洛克人与佛特	33	魔法封神	33	圣剑传说 中	66	007夜之火	33	携带电兽红，蓝	33
逆转裁判 I，II	33	三国志中，日	33	古墓奇兵日/中	33	犬夜叉	33	阿拉丁/波斯王子	23/33
								SD高达G世代	45

DC-MD(2CD)模拟器及游戏10元，DC-PS模拟器15元，DC超任模拟器及游戏(5CD)20元。软件：SS有包装4元/张，PS、DC 3元/张，PS II (D5)4元，(D9)9元/张，XB7元/张。每次包装邮费5元，快件15元。精修各类主机，收费合理，保质3个月，无效不收费。

GBA中文金手指，卡盒，机盒	98/2/23	PS2原装遥控器，组装遥控器	115/25	PS原装手柄，5组AV分线盒	18/50
后盖，后盖起子导电胶3合1	5/13	PS2XBGC三用VGA，四分插	185/40	PS变压器，原/组装AV线	15/8/6
2/4头连机线，记忆电池	7/9/2	PS2专用挎包，振动退镗大枪	60/90	DC原装光头，光头带座总成	100/130
加厚镜面，锐屏，水晶镜面	5/10/15	法拉利手柄，精制方向盘	35/145	原装手柄，原装光枪，变压器	55/62/15
600/1200mA高效套充，导电胶	18/24/3	竖支架，太10横竖闪光支架	10/30	原装飞行格斗遥杆，制转	70/23
可调荧光灯，充电双荧光灯	13/28	遥控支架四分插3合1，制转	70/25	原装沙锤，原装记忆卡	100/55
布包，豪华竖包带连机线	12/40	2代中文金手指，原装AV线	60/12	组振动包，原AV线，组S线	18/各12
屏幕盖，屏幕贴膜，护套	5/4/5	PS2变压器，200w铁盒变压器	25/35	优质组装2M/4M记忆卡	22/28
SP专用变压器，直插充电器	10/20	组装分量线，对战线，S线	各15	GC原装手柄，记忆卡(259)	170/135
耳机，耳机转接口，精美软包	6/6/15	PSone原装光头，组装光头	185/85	GC组装分量线，S线，AV线	各12
SP600/700mA锂电池，硬包	22/30/13	Psone随机手柄，原振手柄	65/42	XB原装日版手柄，PS转接口	240/50
SP贴膜，透明护套，放大镜	5/6/20	PSone原电源，跳舞毯2代	35/45	XB仿原装遥控器，S线	65/15
SP手把振动扩音5合1，太10彩贴	45/10	组装1M记忆卡，组装手柄	8/5	XB原装色差线，组装色差线	192/15
PS2原装二手光头B/C型	255/300	原装1M记忆卡，组装S线	16/10	SS JVC原装光头，制转	88/25
原装光枪，刀魂铁拳摇杆	280/168	老机型中文金手指，制转	25/18	SS组装手柄，AV线，变压器	10/8/15
原装8M记忆卡索尼/授权产	125/120	Psone中文金手指，润滑油	40/7	SS 4M加速卡，8M记忆卡	各65
PS2原装手柄，仿原装手柄	130/60	PS四分插，手柄延长线	30/5	无论多少每次邮费一共5元，快件15元。	

武汉春雷电玩中心

若一次邮购较多游戏，汇款单附言栏容不下，欢迎来电预订。
优质SS、PS游戏每张8元，满8赠1，邮费每次10元，不限张数。

SS 经典

铁甲飞龙RPG(4)、银河之星、银河之星2(2)、格兰蒂亚(2)、天外魔境(2)、仙剑奇侠传(中)、大航海时代2、幻想水浒传

亚鲁巴战记、伊苏合集、梦幻之星合集、公主王冠、守护英雄、精灵王纪传、仙窟活龙大战(2)、恶魔城月下夜想曲、光明圣柜、王都巨神

阻击神子、冰壁邪神宫、龙之力量1、2、制裁之旅、大地女神传说、千年帝国的兴亡、梦幻模拟战1+2、梦幻模拟战3、4、5、机器人大战F、机战F完结篇

基连野望、灵魂黑客(2)、女神轮舞曲(2)、黑色细胞、三国志英杰传、三国志孔明传、提督决断2、3、皇家骑士团1、2、大战略、破亡之舞

汪达尔之心、正义之纹章、银河公主传说3、命令与征服(2)、魔兽争霸2、樱大战(2)、樱大战2(3)、古墓丽影、街霸合集(2)、电影街霸

12人街霸、街霸ZERO2、3、X-MEN、超级漫画英雄、X-MEN对街霸、漫画英雄对街霸、机甲格斗、口袋战士、恶魔战士3、拳皇96、97

斩红郎无双剑、天草降临、饿狼传说RBS、VR战士2、水浒演武、真人快打3、洛克人8、X3、X4、龙与地下城(2)、吞食天地2、梦幻3合1

魔界村合集、三剑客、索尼克合集、唐老鸭与米老鼠、雷曼、大力士、太郎丸、武装雄狮1、2、铁甲飞龙2、重装机兵2

击坠王时代、打击者1945 I、II、武装飞鸟、战国之刃、太阳表决、沙罗曼蛇合集、性感沙罗曼蛇、宇宙巡航机1+2、闪亮银枪、空牙2001

海底大战争、苍穹红莲队、棉花小魔女2、疾风魔法大作战、花组对战方块、心跳对战方块、俄罗斯方块、泡泡龙2、3、花式撞球2、灌篮高手

PS 经典

最终幻想1、2、最终幻想4、5、6、最终幻想7(3)、最终幻想8(4)、最终幻想9(4)、最终幻想战略版、寄生前夜(2)、寄生前夜2(2)、沙加开拓者1、2、超时空之匙、穿越时空(2)、妖精战士1、2、妖精战士3(2)、荒野历险、荒野历险2(2)、波波罗克、波波罗克2(3)、银河之星(2)、银河之星2(3)、龙战士3、4、玛鲁王国人形姬1、2、南梦宫合集1、2、宿命传说、幻想传说、永恒传说(3)、神来、女神异闻录

女神异闻录2罪、女神异闻录2罚(2)、灵魂黑客(3)、真女神转生1、2、真女神转生if、真女神黑之书赤之书、龙骑士传说(4)、修道院之谜(4)、勇者斗恶龙4、勇者斗恶龙7(2)、勇者怪兽篇1+2、北欧战神传(2)、星海传说2(2)、异度装甲(2)、格兰蒂亚(2)、射雕英雄传(中)、雷盖亚传说、浪客剑心、跨越我尸、大航海时代外传、大航海时代4、佐罗之剑、幻想水浒传2、凝望骑士R、艾尔达之门、铳梦、人鱼传说、玉茧物语、桃太郎传说

黑之剑、隐忍复活、武士道烈传、超魔神英雄传、RPG工具4(2)、武藏传、圣剑传说、寻宝大冒险、放浪冒险谭、陆行鸟迷宫1、2、特鲁内克大冒险2、阿兰多拉1、2、偶然遗迹、疯狂罪恶2、浮游岛传纪、恶魔城年代记、恶魔城月下夜想曲、屠龙战记(2)、暗黑破坏神、生化战斗组、机器人大战合集(2)、第2次机器人大战、第3次机器人大战、机器人大战EX、第4次机器人大战S、新机器人大战、机器人大战F、机战F完结篇、机器人大战a

机战a外传、真实系战线、真魔装机神、真盖塔大决战、高达G世纪、高达G世纪ZERO(2)、高达G世纪F(4)、高达G世纪FIF、吉昂系谱(2)、机动武斗传、高达英雄传、高达格斗之王、圣灵机、圣战士传说、前线任务2、3、前线任务决择、雷弩机兵、雷弩机兵2(2)、重装机兵2、太阁立志传2、3、毛利元就、织田信长传、信长烈风传、战国梦幻、三国志2—7、霸王的大陆、三国志孔明传、水浒传天命之誓、水浒传天导108星

苍狼与白鹿、梦幻模拟战1+2、梦幻模拟战4、5、召唤之夜、召唤之夜2(2)、黑色细胞(2)、人鱼烙印、西游记、封神演义、佣兵传、波鲁佛斯、星命之神、皇家骑士团2、汪达尔之心2、正义之纹章2、幻想大陆战记(2)、尤多娜英雄战记、命令与征服(2)、红色警戒(2)、红警绝地反击(2)、沙丘2000、魔兽争霸2、战斗国家改、新战斗国家、沙罗曼蛇战略版、耐克塔利斯、大战略、游戏王怪兽胶囊、游戏王封印记忆

卡片召唤师EX、假面魔道士、牧场大富翁、天界战棋、龙与钱、牧场物语、牧场物语女孩版、我的暑假、生化危机(2)、生化危机2(2)、生化危机3、武装生存者、恐龙危机1、2、古墓丽影2—5、寂静岭、合金装备(2)、午夜列车(2)、恐怖反应2(4)、世纪末吸血鬼(2)、快刀、恶魔猎人D、C-12独眼人、电影街霸、12人街霸、街霸ZERO3、街霸EX1、2、X-MEN对街霸、漫画英雄对街霸、漫画英雄对CAPCOM

SNK对CAPCOM、私立正义学园(2)、私立正义学园2、乔乔奇妙冒险、机甲格斗、口袋战士、恶魔战士3、拳皇97、98、99、侍魂1+2、斩红郎无双剑、天草降临、剑客异闻录、月华剑士、鬼眼狂刀、战国伽合战、罪恶工具、豪血寺一族2、铁拳3、魂之利刃、死或生、海贼王大乱斗2、洛克人1—6、洛克人8、洛克人X3—X6、出击飞龙1+2(2)、独行战士、吞食天地2、梦幻3合1、魔界村合集

名将、孤高英雄、天诛忍凯旋、天诛忍百选、天诛2、罗刹之剑、合金弹头、合金弹头X、钢铁前线、钢铁前线bis、坦克小子、伍佑卫门绫繁家黑影、伍佑卫门大江户回转、伍佑卫门新世代袭名、东巴狂野历险1、2、大力士、狮子王、人猿泰山、米老鼠大冒险、古惑狼合集、古惑狼赛车、弹弓小子、幸运卢克、复活之斩、暗黑之心(2)、风之克罗诺亚、皮诺比大冒险、侧影幻像、北斗神拳

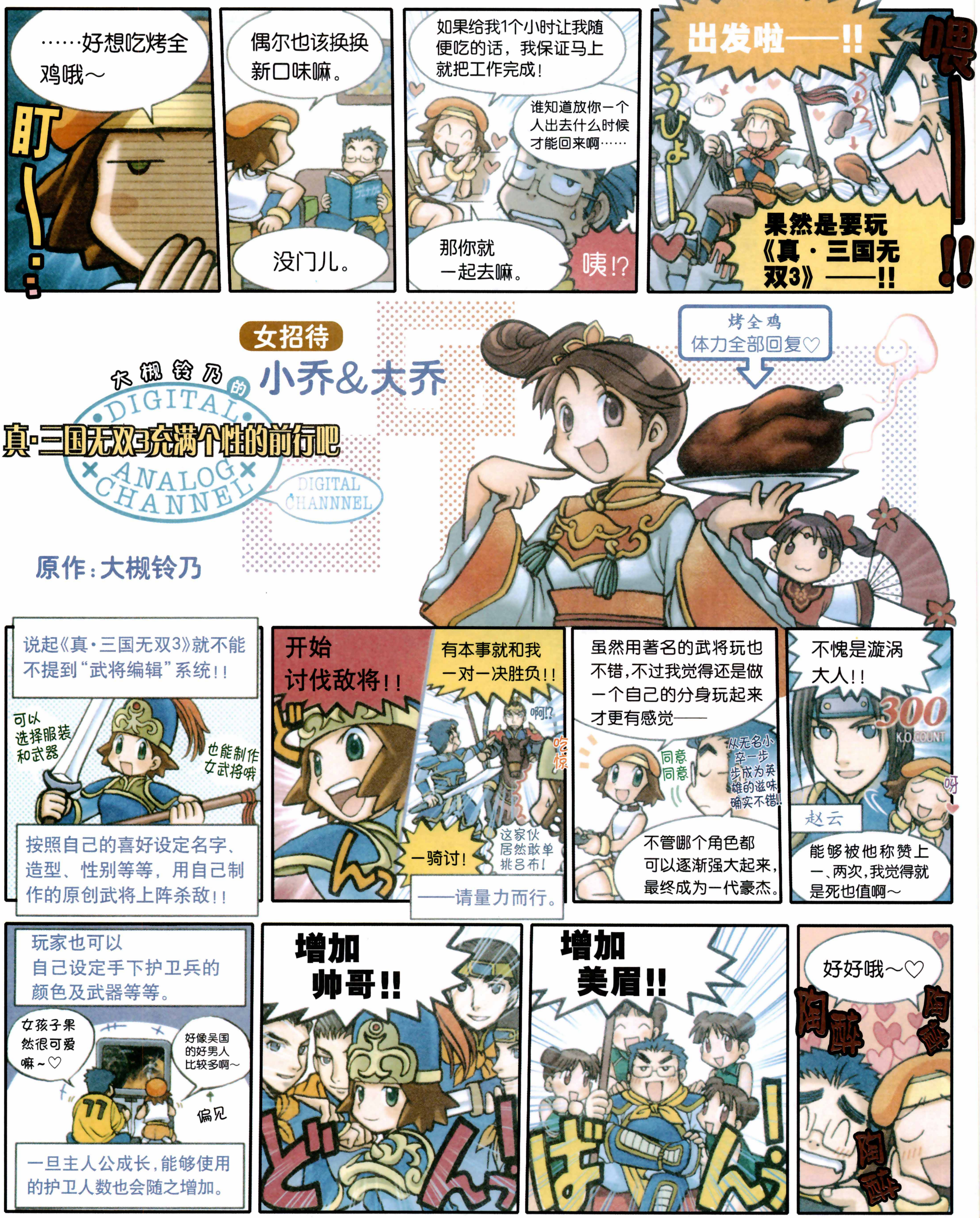
快速天使、魔王戒指、沉默爆破手、小人物拉尔夫、机甲战士电童、沙罗曼蛇合集、沙罗曼蛇外传、实况沙罗曼蛇、性感沙罗曼蛇、首领蜂、怒首领蜂、皇牌空战2、皇牌空战3(2)、星际战神、飞行战记、精灵机导弹、攻壳机动队、终极火力、雷电DX、雷亚战机、雷光危机、雷霆力量5、R—TYPE1+2、R—TYPE△、打击者1945 II、太阳表决、太空战斗机G、独臂擎天、四国战机

空牙2001、ZANAC战机、海底大战争、苍穹红莲队、街机空战2合1、GT赛车、GT赛车2(2)、R4赛车、横滨最速传说、街霸方块、迪士尼方块、美少女方块、心跳对战方块2、泡泡龙4、泡泡龙99、泡泡龙外传、钻地小子、仓库番、益智球、魔法彩球、智力滚珠、胜利11人2002(中)、天使之翼J、天使之翼新传说、1对1篮球、电车GO！2、野球拳(2)、棋魂、上海

模拟天地

GBC大全（1232款，3CD，48元）	PC-E大全（281款，1CD，18元）	NEOGEO街机大全(146款，3CD，48元)	最终幻想精品集（1—6代游戏、CG动画、原声音乐、攻略、精美壁纸，1CD，18元）
GBA大全（1019款，3CD，48元）	MD大全（987款，2CD，38元）	CPS1街机大全（92款，1CD，18元）	
GG大全（215款，1CD，18元）	SFC大全（1878款，4CD，58元）	CPS2街机大全（95款，1CD，18元）	PS模拟器（bleem1.5+VGS1.41+ePSXe1.6，赠虚拟光驱、手柄驱动、记忆卡工具，1CD，18元）
WSC大全（133款，1CD，18元）	N64大全（204款，4CD，58元）	Raine街机大全（263款，1CD，18元）	
NGP大全（120款，1CD，18元）	MAME街机大全(3868款，10CD，118元)	3D街机大全（26款，1CD，18元）	SS模拟器（赠三国战纪、西游释厄传等，1CD，18元）
FC大全（955款，1CD，18元）	注："模拟天地"对应电脑，各机种游戏完全收录，含全部中文游戏，欢迎玩友邮购收藏，邮费每次10元，不限张数。		

电话：(027)89351266　汇款地址：湖北省武汉市新洲区邾城花园103号　邮编：430400　收款人：雷涛



漩涡　本作的主人公，非常喜欢三国志的插画家。每天沉醉在《猛将传》激烈的战斗中。

麻纪　虽然不太了解三国的历史，但由于喜欢夏侯和吕布所以也开始玩《真·三国无双》。

久留里　曾借给漩涡不少三国志的相关书籍，而且自己还将这些书都烂熟于心的编辑。



寅之介：非常喜欢运动的武斗派国语教师。麻纪的哥哥。

滨田君：喜欢动画和游戏的普通中学生，也是寅之介的学生。

小町老师：一向按照自己的步调行动的中学保健室老师。



Tea for Acct

嗯，就是大家看到的这样子了，这次的“三栖人”换了个形式，改成类似闲聊或者随笔的东扯西扯——反正原本也是评论分析介绍人物乱糟糟的，干脆就这样下去算了，起码从整体来说还能和侃大山搭上关系。一些话题是Jedi平时自己的偶然YY或是和朋友闲聊时扯到的动漫边角料，如果各位有什么关于动漫的小话题（不是文章！），也不妨将它发到jediliao@163.com一起来聊一聊。さ～，茶都快凉了，开始本期的两个话题吧……

三栖下午茶

闲谈《相聚一刻》里的某段

高桥留美子的《相聚一刻》（又译作《一刻公寓》）在日本漫画中也算是生活爱情类顶尖作品之一了，相信已经有很多读者朋友们都看过吧。对于这部相信也是高桥留美子最好的长篇连载作品，不少人深深陷入那错综复杂的感情描写中不能自拔，一些其中的经典场面，经典台词也因此成为不朽的经典——“我所喜欢的女孩，爱哭，爱吃醋，……但她的微笑，就是我最大的幸福……”这是五代心中对响子的感情表白；“答应我，哪怕是一天也好，你要比我长命……”这是经历过总一郎的悲剧后的响子，对于未来最真切的愿望。



没有战争和命运，也没有生离死别，在极其生活化的《相聚一刻》里，每一个读者都可以找到属于自己的感动。上面提到的两幕是大家提得比较多的，而它们也都属于五代和响子两人的爱情世界。Jedi也是一个喜欢《一刻公寓》至无以复加的人（心中此类题材《一刻》第一《IS》第二《君が望む永远》第三），不过除了五代和响子两人的爱情长跑，Jedi对这场充满了变数的角逐中的失败者三鹰瞬更为注意——在很多同类题材的作品里，我们已经习惯了这样的形象：英俊潇洒有房有车有票子的成功人士或是纨绔子弟，他们所要扮演的角色无非是一个浪荡的花花公子，用自己对生理的需求来衬托主角对真爱的追求，用自己的邪恶愚蠢来证明主角的正义聪明……

这样的故事看起来是直接而过瘾的，带着一种革命式的快感。只不过在《一刻公寓》中，对三鹰这个角色相对来说更为正常的描写却使得该作成为经典而不是流于通俗的肥皂剧。三鹰有着成功男人所具备的几乎所有，和他对比起来五代就像『乱马1/2』里的五寸钉一样无力弱小。除了对响子是真真正正的爱，三鹰在与五代竞争过程中所表现出来的绅士风度也是没有任何可挑剔的。如果要说谁更能给响子幸福，相信三鹰会赢得更多人的支持吧。

然而《相聚一刻》的结局却是五代和响子走到了一起而不是更优秀的三鹰。也许有人会提到是三鹰的怕狗导致了最终失败，然而这种古怪的设定更多程度上是作者的刻意安排。前面已经说过，三鹰在“好男人”的方面是绝对胜于五代的，对于普通的女孩来说结果似乎非常明显，只是响子是特别的，经历过亡夫之痛的她，要比只是因为受过感情伤害的女孩更为敏感。三鹰的确付出了很多，而他对响子的感情也是无可置疑的，也许最大的阻碍是来自于他的身份与地位——五代和响子是同一个阶层的人，而响子也早已经历过一次幸福，她所需要的第二次幸福，只是需要像五代那样陪伴在身边，能够平安地度过剩下的时光就可以了。而三鹰对她来说，也许更像是另一个世界的人吧。三鹰的确有很多次就快要接近成功了，但是却永远不能像五代那样跨过那道线，他最后与九条明日菜的结合更像是一次闹剧。责任和内疚让他选择了放手，只是三鹰实在输得太冤，尽管之前已经说过这是必然的结果。当响子和五代都快要抓住就在眼前的幸福时，三鹰却陷入了痛苦与无奈之中……



三鹰：我并不是赌气才结婚的，只是……
五代：你还是放心不下响子吧。
三鹰：对于响子而言，也许我只是个多余的男人吧。
五代：其实……我也不知道自己对于响子而言，是不是多余的人……我也许是个……既靠不住，又没出息的男人……
三鹰：没错，你的确是个靠不住又没出息的男人！
五代：………………
五代：我会努力的。
三鹰：废话，你这白痴。
三鹰：我老实说吧！要是你能够自立自强的话，我今天就不必跑来找你了！我说真的，我根本就不想再看到你这张脸。
三鹰（回身）：话又说回来了～我已经没资格

再继续关系音无小姐了……
五代：（三鹰……）
三鹰(大声喊)：你怎么可能了解我的感受！！！我为什么还要跑来这里鼓励你呢！！
………………

无言，三鹰的伤痛和对响子的痴情在这一幕里仿佛能透过画面扑面而来。五代和三鹰到底谁更爱响子，真的很难下定论，有时宁愿相信三鹰更爱响子，更能给响子幸福，然而现实却是响子选择了五代。有时世事就是这样的无奈，左手是他，右手是他，但最后能抓紧的只有一个，谁也不是主角，谁也不是反角，这只是一个发生在现实中的故事，现实得让人伤心之余却无法埋怨谁。三鹰对五代的话，也因此成为Jedi心中《相聚一刻》最令人动情的一幕。

有关《黑客帝国3~矩阵革命》的一些联想

11月6日在全国各地上映的『黑客帝国3～矩阵革命』横扫大小影院碟市以及地摊，关于世界观悬念结局之类网上网下都闹翻天了，越解析越深奥，都快变成哲学讨论了……当然，像Jedi这种俗人在北京某豪华奢侈的电影院里目瞪口呆地坐了两个小时之后，已经不想再去动


“如果我们要为此牺牲，那么在此之前，让他们下地狱吧！”

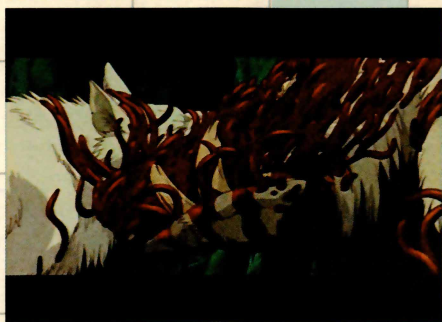

『新世纪福音战士』里第五使徒的大钻头。



拼死抵抗机器入侵的人类战士。


王虫的触手将娜乌西卡高高举起……


走过那片金色的麦田，啊，不，是金色的光之桥……


被怨念所包围的猪神，都是一条条的蠕动众的条状物……



在机器面前，尼奥做了一个交易。

太多的脑力去琢磨那对“龌龊兄弟”在这三部曲里到底设了什么机关，而是的的确确被那炫目的特技给震撼了——机动战士大战机器章鱼，救世主大手一挥强虏灰飞烟灭，两个超级赛亚人在大雨天以N倍界王拳互拼……

众所周知，渥伦斯基兄弟是日本动漫的爱好者，从事电影工作的他们俩也对电影了如指掌也是理所当然的事。『黑客帝国』自从上映以来，有人说这是从『攻壳机动队』里借鉴了一些设定，而袁和平设计的香港功夫也让『黑客帝国』增色不少。所以在『矩阵革命』里我们看到吴宇森电影里常见的一言不和大家刷拉拉掏枪出来你指着我的鼻孔我指着你的门牙、看

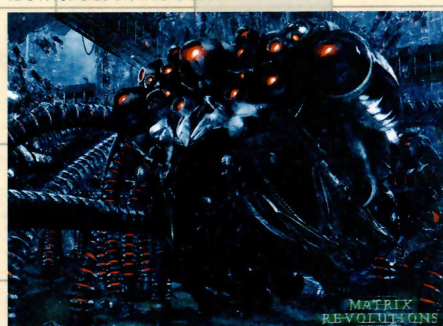

我的眼睛虽然瞎了，但，但我能看见胜利……


看到了，我看到了，女神在指引着我！

到尼奥老兄一阵手舞足蹈后将手伸出如广东某杰出青年一样向对方挑衅、看到拳头穿越雨滴打到对方面门时，一点都不惊讶。也不能说谁抄袭了谁谁借鉴了谁，文化的交流使然，更何况创意的产生很多时候都不能仅仅是凭空生生想出来的，而一些创意和想法如果没有经过好的论证和实践就只能在实验电影里沉沦了。幸好自己和几位朋友在看『矩阵革命』时也不只是张大了嘴巴等下巴脱臼，一些有意或无意的联想也油然而生，在这里不妨来恶搞一把好了（《七龙珠》部分的太明显就不提了）。事先声明，只是一些小小的娱乐而已，并非要证明某些联系，虽然有可能有也有可能没有……^_^



瞎了双眼的尼奥所看到的世界。



钻破了N层装甲板，侵入Zion了……



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

GAME BAR 游戏点评

BENQIYOUXIDIANPINZHUOMIANTISHI
本期游戏点评桌面提示



PS2 黑客帝国

厂商：ATARI　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



超级典型的老米游戏，所谓老米，指的是中国玩家嗤之以鼻，欧美玩家又大加推崇。这或许有些中美文化差异的因素，但本游戏的素质实在太不敢恭维。

还好游戏是放在机能稍弱的PS2上，如果在GC或XB上看到这样发色不足还有距齿跳帧的游戏真不知该说些什么了。一个游戏最精髓的地方在于它的游戏性，尤其是动作游戏。人物跑动着有着致命的不协调感，说你是在操作一只猴子也一点都不为过。武打动作与电影更是天差地别，豪无美感，败笔也！敌人的AI简直就是痴呆，即使你在他们面前晃上几下他们也不会立刻反应有人来的，这样一个无聊的游戏还好有D版，若买的是Z版的话……哭吧！

如果非得给这个游戏找个优点的话，那就是其天马行空的表现风格了。看过电影的玩家一定会欣赏原作那种SO COOL的感觉，看来制作者还是很出色地把握住了这种特色。

ATARI的广告在E3上打得倒是响亮，只不过若不再用心做游戏，空有宣传有何用？看来Inforgramme应该改的不仅仅是名字。

——吉林　刘赢征

角色：7.5	操作性：5
画面：6	创意：8.5
音乐：7	移植度：——
情节：7	总评价：7
游戏时间：7小时	

PS2 大金刚王国

厂商：RARE　类型：ACT　媒体：卡带



RARE虽然离开了任天堂，但也并不意味着以后任氏主机上再也见不到RARE的身影，至少GBA就是两者藕断丝连的最佳证明。

印象中笔者还是比较喜欢GB上移植的大金刚，在只有黑白点阵的那个时候RARE依旧是敬业地将场景表现得极为细致。反观GBA上的本作倒是简陋了许多。还好操作的手感非常出色地表现在GBA上，这也应证了任天堂的动作游戏一贯都“最高”的理论。许多需要反复尝试才能通过的地方再次燃起了当年FC时代玩动作游戏的冲动，加上丰富魅力的关卡，这实在是一部十足不错的掌机游戏。

事实上，本作的制作不用心从角色上就看得出来了，怀念SFC上那个充满了CG活力的大金刚，恐怕这也是任天堂之所以舍弃这位N64时代大功臣RARE的一个原因吧。不知转战XB后的RARE又会开出什么样的花来呢？

虽然笔者对大猩猩这种角色向来就没什么好感，但出色的游戏性依然吸引着自己忍不住买下，这就是任天堂无敌的魅力了。

还会有《Donky kong · GC》吗？

——吉林　刘赢征

角色：7	操作性：9
画面：7	创意：8
音乐：7	移植度：9
情节：——	总评价：8
游戏时间：天天都玩	

GBA 世嘉街机合集

厂商：SEGA　类型：ETC　媒体：卡带



笔者对街机最深的印象莫过于当年北京西单的《太空哈利》筐体机了，为此还特意收集齐了MD、SS、DC上的所有SH作品，像GBA上这样超值的合辑自然也不能放过了。

SEGA的街机游戏都是绝对的强劲，《OUTRUN》这样既注重驾驶的感觉又注重沿途无限风光，《after burner》这样飞行与射击的爽快，《Space Harrier》这样富有挑战与奇幻的异星色彩，《Super Hang On》这样享受狂飙的快感。这四部合集里的游戏随便一个作品拿出来都是响当当的世嘉经典。而如今即使是做成了掌机游戏，也能让人随时体会到游玩的乐趣。警告，千万不要在公共场合PLAY，否则你时而歪曲的身体会引起旁人不必要的在意。

或许有人会批评SEGA这种狂炒冷饭的商业伎俩并不会给它带来多大的市场，但笔者可以给出一个数据，NAMCO推出的吃豆精灵怀旧版。虽然在日本只有4万份左右的销量，在美国却有40万份的市场！

经典永远都不会被人们遗忘……

——吉林　刘赢征

角色：9.5	操作性：9
画面：7	创意：——
音乐：8.5	移植度：10
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：未统计	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GC 生化危机3

厂商：CAPCOM　类型：AVG　媒体：DVD-ROM



自三上真司宣布NGC独占“生化”系列后大感失望。卡普空称把生化给GC不给PS2是为了使游戏达到更高境界而不是为了利益。既如此为何不把“生化”给家用机最强画面的XBOX呢？虽然XB的普及量较低，但我相信有生化这样的大作支持XB的销量一定会有所提升，至少全世界的生化FANS们都会支持XB。看看在XB上推出续作的生化同门师弟“恐龙危机”吧，画面的精细度令人拍案叫绝。但三上既然愿意把生化给GC，作为生化铁杆还有什么不愿意的呢？

生化3应该是生化FANS们最喜爱的系列作吧！它有最靓最性感人气最高的女主角“吉尔”，又有面孔最丑穿着最酷在B・O・W中人气最高的“追者”，更有在系列作中最惊险最火爆的CG动画。而在GC版中这一点更是表现得淋漓尽致。画面也不再像PS版那样锯齿。个人觉得GC版的一些一般画面背景几乎可以及得上PS版的CG画面了。只有一点，就GC的手柄不如PS的手柄那么好操作，玩久了手很累。

总之生化既已转给GC，身为生化铁杆的我也会支持GC的。目前本人正处于高度戒备状态，随时迎战《生化危机4》的“爆发”。

——???

角色：10	操作性：8
画面：7	创意：9
音乐：8	移植度：7
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：爆机N次	

GBA 超级机器人大战D

厂商：BANPRESTO　类型：SLG　媒体：卡带



期待了N个月机战D终于浮出水面，又期待了N个月终于落入了我的怀抱！（应该说是我的GBA的怀抱~）。

经过了A、R、OG的成功，眼镜厂又推出了更加集大成的D高人气机体的加入，更加顺手的操作感动啊，热泪盈眶！

这次的机战从各个方面都能看出厂商的用心，精致的战斗画面更加充满了动感！再加上热血的音乐痛快的打击感无与伦比！感觉热血沸腾（啊鼻血~~~），操作上继承了OG的左手集中随时关闭战斗动画特效武器PP值，改为了更加合理的BP值R的即时存档，又加入了连击，防御回避援护等指令也可以用LR快捷变更，地图上也可以直接看到机体的HP、EN 这一切的变动，都使得战斗的节奏更加的紧凑！更加充满快感！ 我的感觉机战D=A+R+OG！

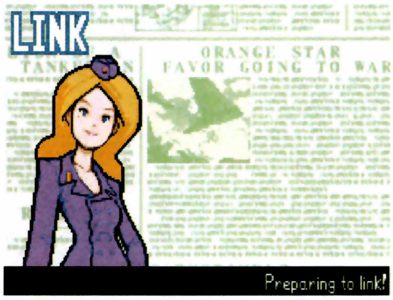
机战D作为目前GBA上的最强机战画面没得说，音乐没得说，系统没得说，乐趣没得说，剧情？？对不起，没工夫看 汗...

——???

角色：9	操作性：9
画面：9	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：3周目	

GBA 高级战争2

厂商：NINTENDO　类型：SLG　媒体：卡带



能让我如醉如痴的战棋类游戏只有3款，火焰纹章、机战、还有就是高级战争了~

高级战争有着不同于其他游戏的风格，它重视的不是剧情而是一款纯军事战略游戏，没有等级的加入（各个指挥官的等级另当别论）使得游戏的战略性更加浓厚，兵种相克，兵种之间的配合，地形的不同，视野范围的远近都决定着战争的成败！每一要素都要考虑到，否则，极有可能因一步的失误导致全盘揭输！它在掌机上模拟了一场激烈的军事战争！连机也是本作的一大亮点！更可以一卡四机！我比较喜欢一卡中的五幅地图，每个人都有同样的兵力、兵种，这样就更加突出了战略的重要性利用兵种配合比一味的靠人海战术赢得战争更加有魅力！可惜的是只有五幅地图。（幸好有地图编辑~ 可以自己多编辑点有意思的地图哦~ ）

如果你是一个SLG爱好者，战争狂，强烈推荐本作一定能让你在掌机上打出自己的一片天空。

——长春　孙显泽

角色：8	操作性：8
画面：8	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：无穷	

GB 滚滚卡比

厂商：NINTENDO　类型：ACT　媒体：卡带



暴爽啊！整整期待了2年的游戏如今总算从游戏店里买到，多亏了某位日本朋友啊！

这是任天堂首个尝试使用体倾传感器来进行游戏的软件。所谓体倾传感器，即卡带自带的特殊装置，使得玩家在游戏过程中无需使用方向键，只需要向不同方位晃动自己手上的GB，主机即可完成动作操作。由于卡比圆鼓鼓的球状，因此整个游戏的进行方式即是把卡比滚到指定GOAL处。别小看了这么一滚，任天堂强大的创意在各关卡之间体现得淋漓尽致，不同种类的机关和敌人使得游戏进行得有声有色，常常为了某机关琢磨半天，或是为了自己一个过大的动作失足而懊恼，这真是典型的小脑思维运动啊。尤其是跳这么个动作，竟是把自己的GB主机向上一扔（汗！），扔得好不好就决定你能不能顺利过关了。BOSS战更是身心大考验，自己拿着GBA晃来晃去的样子还被周围的人判定是“某某综合症”发作……

任天堂就是强悍！由于本作D版不可，有条件的玩家马上拜托自己在日本的猫猫狗狗们捎上一份吧，绝不后悔的说！

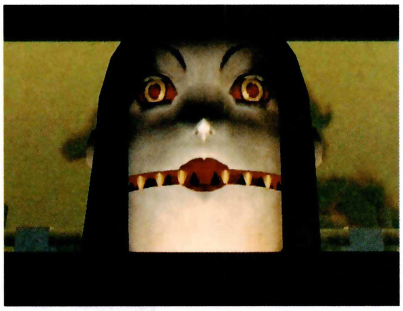
——吉林　刘赢征

角色：9.5	操作性：10
画面：9	创意：10
音乐：9.5	移植度：——
情节：8	总评价：9.5
游戏时间：天天都玩	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 天诛3

厂商：FROMSOFT 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



习惯了RPG的玩家们，在这个游戏淡季的时期，不如放下你们心中的那份执着，投奔到ACT的世界里吧！让你的神经和手指享受前所未有的刺激、爽快……

这款游戏是近期难得一见的ACT佳作（至少本人这么认为）。自从1998年《天诛》系列发售以来，便拥有广大玩家良好的口碑。本系列最新作借着PS2的强大机能在画面上有了很大的提高。新增的“对战”和“协力”系列相当有趣，对此着迷的玩家，本人建议在非典时期采取非常手段——在家好好钻研忍术之道。再看，人设方面彩女较前几作漂亮多了，一定会令FANS们满意的。值得一提的是新作中的“九字真言”，即通过忍杀敌人数而习得的忍术奥义，这使游戏主题更贴近真实了。

音乐、道具的设定令人没话讲。惟一遗憾的是敌人AL较前几作相比没太大变化，不过反过来想AL太高的话，玩家们可能要遭受到人机同亡的恶运。总之，这是一款相当不错的ACT GAME。

——福建　白夜骑士

角色：10	操作性：9
画面：8	创意：9
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：未定	

GBA 牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们

厂商：VICTOR 类型：SLG 媒体：卡带



在国内拥有广泛人气的《牧场物语》最新作终于登陆GBA了，这回系列FANS就可以随时随地享受田园乐趣了。

本作的故事是发生在和PS版相同的米奈拉鲁小镇，这次主人公不但要一如既往的种地、养禽，还要不断地与村人接触，来推动剧情的进一步发展，游戏导入了好感度这一概念，如果在伙伴们过生日时，去给他们送一份礼物的话，那好感度便会大幅提升。好感度高的话，朋友们也会给你送礼物的，礼尚往来嘛（笑）！游戏中还有5位漂亮的女主角，如果你能和她们多交往的话（主要还是送礼物），便可以向她们求婚，共同建造一个幸福美满的家庭。

本作的迷你游戏种类也非常丰富，像斗鸡、赛马等等，都颇具童趣。当然，本作最大的魅力还是和GC版的联动，通过联动，不仅对话内容会发生变化，还会出现特定事件以及珍惜的动物和道具。

难得的SLG，如果你想体验那种男耕女织的牧场生活的话，那还等什么呢？

——辽宁　FOX

角色：8	操作性：8
画面：8	创意：8
音乐：8	移植度：8
情节：8	总评价：8
游戏时间：不清楚	

DC D之食卓2

厂商：WARP 类型：AVG 媒体：GD-ROM



四年前的大作，如今看来也是DC上不可多得的上乘之作。少有的恐怖啊。

场景画面不像《维罗尼卡》那般艳丽、沉实，但其平淡、自然的风格，再配合故事的背景，恰到好处。人物建模属于中档水平，关节部位不佳，不过合理的运镜和流畅的动作令人满意。画面上的差强人意并不能掩盖系统的高素质。游戏集解谜、射击、竞速、摄影（？）、观光（？！）于一身，类似《莎木》（？），值得反复把玩。解谜部分不难。游戏采取“踩地雷”的遇敌方式，还有升级概念，类似RPG。战斗则类似光枪游戏。难度循序渐进，菜鸟、高手都可获得满足。体力的补充方法很多，无形中降低难度。像我这样的动作游戏苦手也能乐在其中。手柄上的所有按键都会大量用到，分工巧妙，不得不佩服饭野的想象力。

不足还是有的：其一，过场动画太频（即时演算），且对话是日语，没有字幕（还是找攻略吧）。其二，追尾视角生硬，看久了头昏。其三，一些画面太恶心，少儿不宜。但DCer一定要玩一下。

——河北　赵军平

角色：8.5	操作性：9
画面：8	创意：9
音乐：7.5	移植度：——
情节：8.5	总评价：8.5
游戏时间：攻略中	

GC 最终幻想·水晶编年史

厂商：SQUARE-ENIX 类型：A·RPG 媒体：DVD-ROM



今年八月无疑是属于任天堂的。不仅GBA上佳作频出，就连处于劣势的GC也迎来了两大名作的回归。首先便是这款“最终幻想·水晶编年史”

FFCC是允许四名玩家一齐玩的多人ARPG，但要实现这一点必须通过GBA与GC的联动。这也算是史艾对任天堂提倡的联动计划和积极配合吧。玩家可以从四个种族共32种造型（各种族男女各四种造型）中任选一种进行游戏，呼朋唤友组队同乐的话还真有点玩FF11浓缩版的感觉呢。可是，究竟有多少玩家会承认这是FF呢？除了莫古利，游戏中登场的怪物确是FF系列中的常客外，完全即时的A·RPG作战方式，没有飞空艇，没有太华丽的CG，特别是没有爱得死去活来的帅哥美女助阵（笑），进入次世代以来才痴迷FF的玩家，多半会不屑一顾的。FFX-2尚且被许多玩家视之为FF的异类，这款比FFX-2更加“外传”的FF外传只怕有更多的理由不被认同。就笔者而言，倒也觉得FFCC无疑是GC中不可多得的一款优秀RPG。也许正应了那句话——任天堂的游戏，可能不太好看，但好玩是一定的。

——广州　朱汝聪

角色：9	操作性：8
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：目前五小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

XBOX 御伽

厂商：FROMSOFT　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



完全是由于杂志（风林）的推荐，《御伽》成了我购买XB的随机游戏之一。开始游戏，可以说游戏的标题画面就给了我一个不小的震撼，恐怕要说是迄今为止见过的最华丽的标题也不为过吧（当然，还有音乐的衬托）。进入游戏，见到我们平常概念中的游戏选项，而全部以一个古代的词语来概括，如NEW GAME就写为“开道”，更添一分韵味。真正的重头游戏，给我的第一感觉就是不愧是XBOX啊！第一印象就是光源足，特效强，主要是平安时代的大将源赖光，游戏在氛围的表现上完全再现了那个时代的特色，其诡异的气氛堪称一绝，音乐我也认为完全可以媲美侍魂（侍魂3、4音乐的经典我就不用说了吧）。在操作感上，你可以体味到一种真353+鬼武者的感觉。所以，游戏的爽快感保证，并且难度也颇大（至少我这样认为）。有些地方需要有战略头脑，一味蛮砍就会被干掉。另外，值得一提的是作为一款ACT，有的地方的氛围营造成功竟让我产生了一种恐怖的感觉。

本作绝对是XB玩家的必玩之作，其二代也将推出，望《GS》会有攻略。

——江苏　史立强

角色：7	操作性：7
画面：8	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：未定	

XBOX 荣誉勋章·前线

厂商：EA　类型：FPS　媒体：DVD-ROM



PS2版的此作早就玩过，买了XB还是忍不住买了一张来玩，可见此系列对本人的吸引程度。

以前在PS上的两作就极其优秀（除了画面）令我难忘，这次先玩过了PS2版，再领略XB版，自然生出许多事端（笑），开始游戏，首先发色数重了，海水的效果也比PS2版好了，大概是发色重的缘故吧。第一大关第二小关的地堡内竟暗至认路不能（HALO的战术电筒开启动作启动）。我预定的原装色差盒还未到货，只能先用AV线凑合，不知有甚区别。其他就如《GS》所说的，敌军AI更高，部分地区敌军配置不同，总的说来，跟PS2版区别不大，可以轻松驾驭。

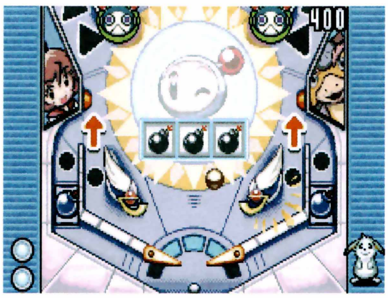
本作的缺点：虽然画面比PC、PS2版强，でも还不是XB的应有水准（看看HALO吧，那光源）。敌军（友军）AI低（虽比PS2版高）还是看看HALO吧，那AI。总的来说《荣誉勋章》系列贵在展现了真实的二战氛围，像我这种对《救大兵》、《兄弟连》等电影电视剧热衷的玩家实在不能错过，推荐！

————江苏　史立强

角色：8	操作性：7
画面：7	创意：9
音乐：9	移植度：10
情节：7	总评价：8
游戏时间：全难度24小时以上	

GBA 炸弹人合集

厂商：HUDSON　类型：STG　媒体：卡带



从名字上看不由得怀疑是款“冷饭一勺烩”，但从听到游戏劲爆的主题音乐开始便打消了这个念头。游戏的画面也是清新漂亮，使我这个从当年FC上那个被称作“猪头炸气球”的“爆破”开始接触炸弹人的玩家振奋不已。而最吸引人的无疑是游戏的内容。无论是“炸弹人弹珠台”、“炸弹人四人乱斗”还是为数众多的小游戏都具有很高的可玩性。

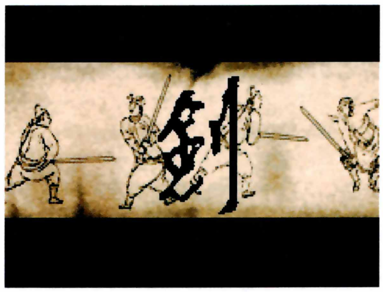
“炸弹人四人乱斗”在炸弹人规则的框架下，运用繁多的道具带给人更多的乐趣，想想看将对手放置的炸弹一脚踢回去是何等爽快。最令人兴奋的莫过于小游戏了。这里既可以找到经典的黑白棋，打地鼠（当然角色均来自炸弹人世界），也不乏原创的小游戏。无论炸弹人挥刀劈砍铺天盖地而来的萝卜大葱，还是像模像样的挥杆打高尔夫，抑或是杂耍般用一根细杆顶着大炸弹，那模样都令人忍俊不禁。而“炸弹人赛车”更让玩过FC上“火箭车”的人热血沸腾。喜爱炸弹人或小游戏的玩家快来挑战极限，努力收集100%图鉴吧。

——北京　柿饼

角色：9	操作性：9
画面：8	创意：7
音乐：7	移植度：——
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：茶余饭后	

GBA 卧虎藏龙

厂商：UBISOFT　类型：FTG　媒体：卡带



在玩到游戏之前，出于对电影的反感而对游戏没有什么信心，在听闻PS2上的同名游戏得到了“中国人拍得糟电影被外国人改编成了烂游戏”的评价后更对GBA的这款不抱希望。尽管如此，玩到游戏后还是大吃一惊——画面实在是……不说也罢，看过招式演示后才勉强打起精神尝试一番。可进入游戏后才发现作为一款动作游戏，其操作性实在是超乎想象，准确的说是莫名其妙，通俗的说是不知道自己在做什么。抛开夸张的跳跃不谈（谁让它改编自更夸张的电影呢），单就是本人寄以厚望的“武当剑法”，演示时明明说指令是“下前斩”，可在游戏里无论如何用不出来，倒是有时通过“前下斩”使用成功，更多的则是在空中一通胡蹦乱跳后，一落地便出招，弄得本人也摸不着头脑，难道这就是“武当剑法”的真谛？（三丰前辈莫怪！）而单调的关卡，重复的敌人无疑是对玩家耐心最大的考验。包括BOSS在内的全体敌人行为模式也十分单一，使游戏变得索然无味。

我认为除了电影的狂热饭斯或是拥有极强自我挑战欲望的BT，其他玩家并不适合这款游戏。

——北京　高部

角色：5	操作性：6
画面：4	创意：5
音乐：6	移植度：——
情节：4	总评价：5
游戏时间：强忍痛苦完成一周目	

生化危机小小说——手帕

“哒哒哒哒……”

冲锋枪的枪口喷射着火光。

“你们这些魔鬼！来吧！”桑纳托斯拼命地扣紧扳机，“就是整个浣熊镇的丧尸全到这里来我也不会害怕！”

矿坑口前面二十米，已经堆积了厚厚一层丧尸的残骸。

海兹扔给他一瓶水：“辛苦你了。”

“这叫什么话！谁让我们都被困在了这个鬼地方！”桑纳托斯抄起水瓶，一饮而尽。

“哼，徒劳而已。整个浣熊镇有多少人？如果他们全都变成丧尸，你杀得过来么？”托德靠在矿井的墙边冷冷地说。

“你——你说什么？我在这里拼命，你却在旁边说风凉话！而且这可不是第一次了！你要是觉得呆在这里没希望，干脆滚出去让丧尸咬死你好了！”桑纳托斯倚着墙站起来，向对方挥舞着拳头。

“哼，鬼才不想离开这里呢。但是我们谁也逃不掉。只是我觉得和你们这些愚蠢的人死在一起，未免太不值得罢了。”

“好了，你们俩别吵了。”在一旁躺着的戴斯有气无力地说，“我知道大家是因为我才滞留在这里的。这样下去大家谁都不会有好下场的，你们还是丢下我快走吧，多一个人生还也好……”

“但是我们不能那么做！从五年前我到矿井来工作开始到现在，我们一直是好朋友，把你丢下……那是人做的事么？！”桑纳托斯脱口而出。

“唉呀呀……平民的友情还真是令人感动啊！”托德耸了耸肩。

“你这个混蛋！我再也忍受不了了！”桑纳托斯扑上去揪住他的衣领，“你这个吸吮我们血汗的魔鬼！工作的时候你不把我们当人看，现在这个矿井都废弃了，你还想摆什么臭架子！！”

他一拳把托德放倒在地上。

托德没有反抗，他只是一声不吭地抹去嘴角的鲜血，然后便站起身来，走到他睡觉的角落里，开始收拾他的东西：“明天早上我就离开。我不能忍受和白痴在一起的日子。”

桑纳托斯还想冲上去打他，被海兹一把拉住：“算了算了。反正他明天就离开，没有必要再和他纠缠了。”

桑纳托斯把手插回口袋，恶狠狠地向托德背后吐了口唾沫：“今天晚上老子就收拾你！”说完，他走回矿井口，继续警戒周围的情况。

突然传来一声惨叫，是他的声音。

海兹全身一震，连忙跑到外面：“怎么了?!”

“没事，别那家伙偷袭了，擦破了一点皮而已。”桑纳托斯捂着右臂。海兹拿开他的手，果然上面有个不浅的伤口。

“没办法，它可是经过正经训练的啊，不好对付也是正常的……”桑纳托斯无奈地看了地上丧犬的尸体一眼。

“你，没事吧？回去上点药吧？”

“……好吧，说实话这一口还真疼……”

第二天早上。

“天哪！这是怎么回事！！”

海兹眼前是托德残破不堪的尸体。

桑纳托斯闻声醒来，看到身边的尸体，不禁跳了起来，脊背贴着墙壁：“这家伙是怎么了？谁干的？”

“废话，我怎么知道！”由于受到相当大的惊吓，海兹的声音也有些颤抖，“但是他确实是死了——而且脖子被咬断了，是丧尸干的。”

“也许是夜里溜进来了吧，但是为什么它只咬死了托德一个人，却把我们留下来了呢？”

“难道是因为——它已经吃饱了?哈哈哈哈!”

桑纳托斯突然神经质地笑起来，“我早说过他会被干掉的，现在果然是！”

“你……你怎么了，哪里不舒服么？”

“可能是吧……感觉胳膊有点难受……”

“那今天我来负责警戒吧，你在这里好好休息。”海兹拎起枪走向外面。

他走出矿井口，的确没有丧尸丧犬在附近活动了，看来躲在这个偏僻的地方也还是有好处的。昨天那具丧犬的尸体仍然静静地躺着。他走过去，俯下身翻动它。

果然，肌肉组织已经劣质化了，是受到了什么病毒的侵袭吧？奇怪的是，这尸体经过了一天，竟然没有任何腐烂的迹象。也许被感染本身，就意味着“腐烂”吧。

他擦擦手，把枪拄在地上，靠在墙边，等待着也许不会出现的敌人。这等待自然是枯燥而无聊的——直到太阳落山他也没有等来什么。

傍晚他回到矿井时，桑纳托斯已经煮好了晚饭，正在喂戴斯吃。不过后者似乎没什么胃口，而且脸色苍白。他叫过海兹，悄悄地对着他的耳朵说：“注意桑纳托斯的手帕……”

手帕？什么意思？

“我说，我们还是把矿井口封闭起来吧，就晚上。我可不想再让丧尸进来啃掉咱们仨的脑袋！”桑纳托斯打断了他的思路。

“好吧……”海兹走回矿井口，把门紧紧地关上，插牢插销。

红色的阳光立刻被阻断在外面。好在矿井里有电灯，不至于一片漆黑。

“大家都早点休息吧。对了，托德的尸体呢?”

“那个啊。我已经把它处理掉了，不会再碍事。”桑纳托斯的声音。电灯还是太昏暗，看不清他的面容。

次日凌晨。

海兹醒来，走到外面打开矿井大门，回来时才发现里面又有浓重的血腥味。他的神经再次绷紧了。

果然，戴斯已经断气，而且也是因为脖子被咬断而送命的。不过，在他的手边的泥土上，有一个用手写成的箭头，而且——

指向的是他睡觉的位置！

他不禁大叫一声。

桑纳托斯被他吵醒，醒来自然也被吓了一跳：“他妈的，这是怎么回事！！又死了一个？！”

“我……不知道，昨天我明明把门插得很牢……不是丧尸干的。”海兹忍不住看了地上的箭头一眼。桑纳托斯循他的目光看去，自然也发现了箭头。

“这是你干的？！”

“不……不可能……我怎么会做这种事……况且昨天夜里一片漆黑，他怎么能知道是谁干的呢……”

桑纳托斯颓然坐下：“也对。但是……既然昨夜没有丧尸进来，那么……咬死他的，不是你，就是我。”

他们对视一眼，不仅毛骨悚然。

海兹手快，抢起冲锋枪对准桑纳托斯：“不许接近我！”

“听我说，我……”桑纳托斯举起了手。但是他立刻就扑了上来，两人扭打在一起。

“哒哒哒哒……”

桑纳托斯软倒在地上。管他是不是因为走火才死的，总之他死了，这个吃人的魔鬼终于死了，海兹想。

他想起戴斯前一天晚上说的话，就蹲下身去搜桑纳托斯的尸体。

他的手帕上有不少血。

海兹心念一动，他撬开桑纳托斯的嘴巴。

果然，在他的牙齿上有残存的血迹，但是很少。就是这家伙咬死了托德，他一定是被病毒感染了，而且他居然还知道用手帕抹掉鲜血，真是变态。

但是如果他也咬死了戴斯的话，这残存的鲜血就未免太陈旧了，他的牙齿上应该还有新鲜的血才对……

海兹颤抖着，掏出了自己的手帕……

文\北京　苹果杀手



气度，和坐稳了的奴隶时代

两大主机巨头，终于都在2002年底向中国市场抛出了橄榄枝。随着正式代理和周到售后服务的即将出现，很多玩家都露出了发自心底的笑容。

但是，有一班人是笑不出来的。

在水货泛滥的时候，他们仍可以用地板来进行“伟大的曲线救国运动”，而一旦泽人的魔盒名正言顺地走进炎黄子孙的这片沃土，“曲线救国”这根大旗就成了风中飘零的白幡，再也神气不起来。因为当一切都正规化之后，八块钱一张盘的价格和在人前炫耀最早玩到新游戏的快感，都已成为过去的回忆而被扔进故纸堆里，再也找不回来了。

所以这班人中佼佼者就跳出来痛骂这世界污浊，痛骂索尼和任天堂心黑手狠，脑子里只有钱，完全不考虑他们这些玩家的利益和感情。不过这种号叫听起来倒是和风尘中人非想要个“名分”的呼喊有些相似了。套句老话讲，就是“又想当XX，又想立牌坊”。或者说，坐稳了的奴隶会把解放的号声当做末日的前兆，以至于大骇起来了。



退一步看，这些人缺乏的并不是道德——因为道德在他们需要挡箭牌时仍然会出现——他们缺乏的是气度。由于众所周知的原因，大地集团在中国的影响不可能完全消失，所以XX还尽可以做下去，而刚立起来的牌坊更无坍塌之虞。但很可惜，这忍不住的一跳，终于把本来隐藏得很好的狐狸尾巴露出来了，实在是有负“佼佼者”之名。





作为历史悠久的大邦大国，气度这个词在我们的字典中是很有些地位的，这气度既包括对外来陌生事物的大度接受，又包括对有罪者的宽容和仁慈。特别是曾经打击过“电子白面”的老兄们看到PS2背后滚滚金元的时候，这气度便表现得极外明显——当然，是两种中的后一种。没有把这些曾经的罪人打倒在地再踏上一只脚令其永不能翻身，就已经很不错，很不错了。

因此，气量不凡的有识之士们也开始大度地谈论以前被他们称为“电子白面”的东西——鸦片在作为药品治病救人寓教于乐的时候是要称为“阿片”的，所以“电子白面”四字也要改头换面，于是“数字娱乐”、“高科技时代”之类名词便应运而生。虽然比原来的不分青红皂白算是迈进了一步，但还是搞不懂PS2究竟是主机还是遥控器，真353猛将传也出在了PS上，看着这大好形势，真是让人心潮澎湃，热血沸腾。

坐稳了的奴隶代表了变革前夜某些人的惊骇和不安，因此他们的跳出和痛骂也几乎是一定的。那么表现出了宽宏气度的有识之士，在气度的背后，是否也掩藏了迷乱、恐惧和不知所措？

文/北京　白色亡灵

诸葛亮　游戏角色绝对通缉令



如果说甄姬是纯粹游戏人物的话，那么诸葛亮则是早已深入人心的，已经被演义和民间传说神化了的形象。陈寿《三国志》中称孔明最擅长的是内政而不是军事指挥（这一点尚有争议），但是经历了近两千年的传说，孔明已经被抬到了拥有超自然力量的“中国第一军师”的地位，尤其是在《三国演义》中更为明显。他初出茅庐便在博望坡和新野两次大败魏军，一度被魏军士兵称为“博望坡的亡灵”，又因其将星为带角的红色，所以也有人以“赤色彗星”之名称呼他。孔明一生设计无数，其中的很多战例都成为军事史上的经典。即使在他死后，魏将看到他的木像都依然是闻风丧胆。孔明的军事理论和其他著作流传于世，日本战国时期使用过的“鱼鳞阵”和“车悬阵”据说也来自于诸葛亮阵法。总之，诸葛亮这个名字，可以说是古代杰出军事家的代名词。

孔明给同时代的人留下的印象是“玄机莫测”，但以现代的军事眼光来看，他的指挥艺术中最值得称道的却是“谨慎”。这个谨慎既体现在对敌我双方实力的洞悉上，又体现在战略谋划，战术布置的周密上。即使他在西城的惟一一次冒险，也是建立在对敌人多疑性格的了解上。另外，孔明还擅长根据割据形势来制订战略计划，而且非常重视军事技术的革新和后勤保障，从这个角度看，他的眼光确实是超前的，其理论的精华部分，在现在也值得学习。

当然，在动作游戏中不容易表现出孔明在谋略方面的特长，于是光荣就把他设定成以光线攻击为主，这也是从PS版三国无双开始就有的传统了，不过有人建议354里把他的无双改成六把小扇子飞出去打人……

■文：虎牢关的噩梦

东游记 第25回

日文地狱

星川明人

武利出守



近来越发的佩服小编众了，毕竟是一群日日过着荒诞之极的生活却可以圆满完成工作的家伙，偶日在好奇心的驱使之下尝试了一下他们这种生活方式，结果足足混乱了三天……很多读者想必都有“游戏杂志的编辑平时到底是过着怎样的生活呢”这类问题，其实明人每天也都在考虑这个问题，只是表达形式不大相同罢了……“这群家伙每天都在干什么啊！？”。

[ミコ归来]



假名的课程继续进行，虽然有很多读者希望看一些其他的内容，但是我们还是先把假名这部分的课程完成吧。本次的五个假名是“は（ハ）”、“ひ（ヒ）”、“ふ（フ）”、“へ（ヘ）”、“ほ（ホ）”，按照罗马发音循序是“ha”、“hi”、“fu”、“he”、“ho”。

初めまして～

“初（はじ）めまして”，这个是日本人在初次见到某人时所说的寒暄语，完整的正规形式是“初めまして、どうぞ よろしくお愿（ねが）いします”，意思就是“初次见面，请多多指教”，不过这种形式的说法是对于正规场合或者长辈、领导时候使用的，通常情况只要说“初めまして、よろしく”就可以了，但是在之前记得要报上自己的名字，就拿明人来说吧，“私は 星川明人です。初めまして、よろしく”。如果是对方对自己这样说的话就要把“初めまして”换为“こちらこそ”，也就是“こちらこそよろしく”，意思就是“彼此彼此，请多指教”。

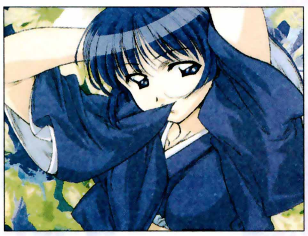
おおお!!久しぶり!!

“久（ひさ）しぶり”这个词还是很常见的，就是“很久不见的意思”，比如两个人很久没见面了，见面之后就可以说“おおお！！久しぶり！！あんだ まだ生（い）きなのか！？”，意思就是“噢噢噢！！好久没见了！！你还活着啊！？”……当然最后这个“まだ生きなのか！？”是没什么必要的，如果一时想不起说点其他的再说这个吧……

不覚の一敗……

“不觉（ふかく）”在日语中的含义就是“失策、过失、失败”的意思，栏头的“不觉の一败（いっぱい）”这个词组同样是“失策”的意思。再例如“不觉を取（と）る”，这个的意思就是“因为粗心大意而失败”。“不觉”的另外一种意思就是“不知不觉、不由得”，比如“不觉の泪(なみだ)を流（なが）す”这句话的意思就是“不知不觉的流下泪来”。第三种意思就是“没有知觉、失去知觉”，例如“前后（ぜんご）に陷(おちい）”这句话的意思就是“昏迷不醒”。





……変なおじさんがいる

“变（へん）”在日语中的意思就是“奇怪、古怪、异常”的意思，栏头中的“……变なおじさんがいる”



的意思就是“……有个奇怪的叔叔”，这句话在动漫中还是很常见的，通常是说那些有“古怪”癖好的大叔大伯。与“变”有着同样意思的另外一个就是“怪（あや）しい”，两个词汇在单独运用的时候都是没有区别的，也就是说一旦发现了什么奇怪的事情，说“变な……”或者“怪しいな……”都是可以的，同样是“好奇怪啊……”的意思。

おほほほほほ～

“おほほほほ～”……这个不用多说了，日本女性特有的笑声，而且是通常人学不来的感觉……在动漫中发出这种笑声的角色通常都是一些高傲大小姐或者是为了掩饰尴尬。其他日语中的笑声还有很多，例如“あははは～”、“いひひひひ～”、“ふふふ～”等等等等……

地狱告示板

1、这个月北京迎来了入冬以来的第一场雪（而且是大雪……），气温骤降，不过明人这种迟钝的东西对此倒也不会有什么太大的反应，惟一的感觉就是发烧的确是很难受……正在看杂志的诸位看官，千万要注意身体，避免伤寒。

2、最近已经与遁去日本上学的ミコ取得了联系，她在闲暇的时候会帮助明人搜集一些日本民俗资料．广大看官希望看到的日本民俗介绍的特辑也算是有着落了，大庆祝～

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 『超时空要塞MACROSS经典回顾』

电视版以外的MACROSS系列也绝对值得一看

下面我们为大家介绍的几部作品全是该系列中备受瞩目的精选佳作，如果不看的话绝对会是你的一大损失哦。

讲述《MACROSS》前传的新系列

《MACROSS ZERO》是为了纪念电视版《超时空要塞MACROSS》20周年而特别制作的前传性质的新系列。1999年，围绕着坠落在地球上的外星人战舰，地球上爆发了大规模的统合战争。自开战以后过了8年，玛雅岛上发现了疑似外星人遗产的高能源反映。统合军的驾驶员·工藤真也驾驶着爱机F-14参加到了史前文明的争夺战中，然而却不幸坠毁。但是，自从他遇到玛雅岛上的一对姐妹以后，事件才真正拉开了序幕……

以战争·恋爱·歌为主题的《MACROSS》的基本概念仍然健在。不过除此以外，这部新作中VF战机的空中战、舰内战、地上战等战斗场面全部采用了魄力十足的CG进行描绘，相信这种尝试新的改变寻找突破的做法一定也会给我们带来新的感动。



VF系列的创始机型VF-0也将登场。





姐姐莎拉、妹妹玛奥和飞行员工藤真之间复杂的关系正是该作的一大亮点。

第一章 ●发售日：发售中（2002年12月21日）●发售商：BANDAIVISUAL ●收录时间：30分钟●价格：5250日元●编号：BCBA-1332

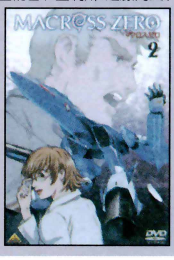
第二章 ●发售日：发售中（2003年5月23日）●发售商：BANDAIVISUAL ●收录时间：30分钟●价格：5250日元●编号：BCBA-1333

第三章 ●发售日：预定11月28日发售●发售商：BANDAIVISUAL ●收录时间：30分钟●价格：5250日元●编号：BCBA-1334

原作·监督·机体设计：河森正治/脚本：大野木宽/人设：斋藤卓也/特级监督：板野一郎/配音 工藤真：铃村健一、莎拉：小林莎苗、玛奥：南里侑香、亚莉斯：进藤尚美、埃德加：小森创介、罗伊：神谷明 等等



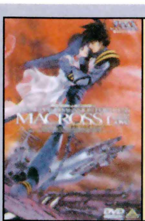
第一章「海与风」



第二章「地上的星星」



第三章「蓝色死斗」



超时空要塞MACROSS 可曾记得爱 完全版

●发售日：发售中（1999年8月25日）●发售商：BANDAIVISUAL●收录时间：120分钟●价格：8190日元●编号：BCBA-0238

剧场版的幻之结局将在《完全版》中再度苏醒!

1984年上映的作品的DVD完全版。除了幻之结局外，该DVD还首次收录了精彩的剧场特报。

公元2009年，进入战斗状态的宇宙战舰MACROSS在土星环上一边与战斗种族天顶星人作战一边想方设法重返地球，在连绵的战火中一首爱情之歌也在悄悄谱写着……

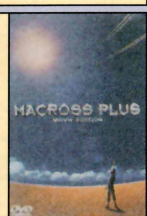
MACROSS DVD珍藏 MACROSS PLUS

●发售日：发售中（2000年7月25日）●发售商：BANDAIVISUAL●收录时间：115分钟●价格：8190日元●编号：BCBA-0536

采用《初代MACROSS》世界观所描绘的原创作品

1995年正式上映的作品。值得购买收藏的经典之作。

当人人陶醉在人造电子歌星莎朗·艾普的动人歌声中时，行星伊甸上正在举行统合军次期主力战斗机的最终综合测试。由于肆无忌惮的作战方式被开除出战场并转为担任试飞员的主人公勇，在这里再次遇到了自己的往日好友兼竞争对手——驾驶员波文·加鲁特……



超时空要塞 マクロス MACROSS

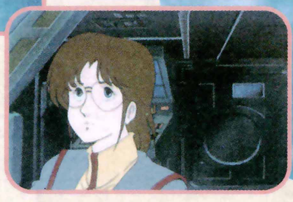
不同于剧场版的，另一个故事

全36集电视动画系列片《超时空要塞MACROSS》自从1982年起在日本播出以来，不仅迅速风靡世界各地，也繁衍出了多部后续系列作品。虽然剧场版只讲述了从开始返回地球到和天顶星人战斗结束的这段时间，不过电视版却从MACROSS离开地球之前一直描写到了和天顶星人的战斗结束之后。虽然制作时间早，但36集的拓展空间却更加细致地刻画出了每个角色的个性，谱写出一首更加宏大而完整的星际史诗。



由于剧场版上映时间上的关系，所以并未收录一条辉入队明美成为MACROSS小姐的著名场面。而且，剧场版的设定也和电视版略有不同。如果大家有机会的话，一定要欣赏一下这两部作品。







电视版中身穿飞行员制服的一条辉。剧场版和电视版不仅情节不同，设定上也有很多不同点。

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation　Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME　BOY ADVANCE
Wonderswan



天语：神游机发售，说什么也要入手一台。它实在是让中国玩家找到了感觉——游戏被汉化了——而且我个人认为游戏的可玩度很高，加之携带方便，正是在宿舍里玩的不二之选。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
12月4日	★ 超级女忍	Kunoichi－忍－	ACT	SEGA
12月11日	新世纪GPX超级方程式	新世纪GPXサイバーフォーミュラ The Road To THE ZERO（暂）	RAC	SUNRISE
12月11日	★ 生化危机网络版	バイオハザード アウトブレイク	AVG	CAPCOM
12月11日	★ DDR特典包装版	Dance Dance Revolution ビギナーズパック	ACT	KONAMI
12月11日	桃太郎电铁12 西日本编	桃太郎电铁12 西日本编もありまっせー！	TAB	HUDSON
12月18日	ガチャろく2	ガチャろく2～今度は世界一周よ！！～	TAB	SCE
12月18日	HUDSON精选4・高桥名人の冒险岛	ハドソンセレクションVOL.4 高桥名人の冒险岛	ACT	HUDSON
12月18日	世嘉廉价系列7・COLUMS	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.7 コラムス	PUZ	SEGA
12月18日	梦幻电台・世界英雄	ドリームミックスTV ワールドファイターズ	ACT	HUDSON
12月18日	霍夫曼小轮车2003	Mat Hoffman′s Pro BMX 2003 マット・ホフマン プロBMX	SPG	CAPCOM
12月18日	★ 钢铁的咆哮2・舰长	钢铁の咆哮2ウォーシップコマンダー	SLG	KOEI
12月18日	滑雪3	SSX3	SPG	EA
12月18日	实况力量职棒10	实况パワフルプロ野球10 超决定版 2003メモリアル	SPG	KONAMI
12月18日	Tony Hawk′s Pro Skater 2003	トニー・ホーク プロスケーター	SPG	CAPCOM
12月18日	奥特曼555	假面ライダー555	FTG	BANDAI
12月18日	★ 太鼓达人・周年版	太鼓の达人 わくわくアニメ祭り	ACT	NAMCO
12月18日	德比赛马2004	ダービースタリオン 04	SLG	ENTERBRAIN
12月18日	GROWLANSER Ⅳ(通常版/限定版)	GROWLANSER Ⅳ ～Wayfarer of thetime～(通常版/限定版)	RPG	ATLUS
12月18日	HYPER街霸2・十五周年大礼包	ハイパーストリートファイターⅡ アニバーサリー エディション スペシャル・アニバーサリー・パック	FTG	CAPCOM
12月18日	★ 前线任务・4TH	フロントミッション フォース	SLG	SE史爱
12月18日	信长的野望・苍天录升级版	信长の野望 苍天录 with パワーアップキット	SLG	KOEI
12月18日	德尔塔・湾岸战争1991	コンフリクト デルタ 湾岸战争1991	ACT	CAPCOM
12月18日	SNK对卡普空	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	FTG	SNK PLAYMORE
12月18日	★ BATTLE GEAR3限定版	バトルギア3 初回限定版	RAC	TAITO
12月25日	胜利之路2	はじめの一步2 VICTORIOUS ROAD	SPG	娱乐软件出版
12月25日	★ 武刃街	武刃街(BUJINGAI)	SLG	TAITO
12月30日	★ 索尼克英雄	ソニック ヒーローズ	ACT	SEGA
12月	德比赛马！	ダビつく3 ダービー をつくろう！	SLG	SEGA
2004年1月8日	★ 七武士20XX	SEVEN SAMURAI 20XX	ACT	SAMMY
2004年1月22日	星云 回声之夜	NEBULA －ECHO NIGHT－	AVG	FROM
2004年1月22日	勇敢的幻影	ファントム・ブレイブ	S・RPG	日本软件
2004年1月29日	刺激职业摔跤5	エキサイティングプロレス5	SPG	ユークス
2004年春	★ 装甲核心・团结	ARMORED CORE NEXUS	ACT	FROM
2004年春	世嘉时代2500日元系列・冲破火网	SEGA AGES 2500シリーズ アフターバーナー（暂）	STG	SEGA
2004年春	世嘉时代2500日元系列・OUTRUN	SEGA AGES 2500シリーズ アウトラン（暂）	RAC	SEGA
未定	★ 异度传说2・善恶的彼岸	ゼノサーガ エピソードⅡ【善恶の彼岸】	RPG	NAMCO
未定	★ 樱大战5动作版	サクラ大战5 Action（暂）	ACT	SEGA
未定	★ 樱姬锦绘卷	樱姬锦绘卷	ACT	SEGA
未定	★ 樱大战物语	樱大战物语	AVG	SEGA
未定	★ 梦幻之星2	ファンタシースターⅡ ～还らざる时の终わりに～（暂）	RPG	SEGA
未定	★ LAST BRONX东京番外地	ラストブロンクス／东京番外地（暂）	FTG	SEGA
未定	★ 降魔	KOUMA／降魔（暂）	AVG	SEGA
未定	★ 樱大战5	サクラ大战5 ～さらば爱しき人よ～	AVG	SEGA

		XBOX		
12月	★ 反恐精英	Counter Strike	FPS	Valve
12月	★ 忍者龙剑传	Ninja Gaiden	ACT	Team Ninja
12月	鬼屋大冒险	Grabbed the Ghoulies	ACT	Rare
12月	★ 虚幻2：清醒	Unreal 2：The Awakening	FPS	Atari
12月	★ 8—02计划	Project 8—02	ACT	Ubi Soft
12月	加强版上帝：看不见的战争	Deus Ex：Invisible War	未明	Eidos
12月	★ 模拟市民	The Sims Bustin Out	SLG	EA Games
12月	★ 不可能的任务：色玛行动	Mission Impossible — Operation Surma	ACT	Infogrames
2004年1月	卡通赛车	Auto Modellista	RAC	Capcom
2004年1月	越战英雄	Men Of Valor Vietnam	未明	威望迪环球
2004年1月	音乐家	Music Mixer	未明	Microsoft
2004年1月	A战士在线	A—Fighters Online —	未明	未明
2004年2月	★ 死或生在线	DOA Online	FTG	Tecmo
2004年2月	光谱战士	Full Spectrum Warrior	ACT	Pandemic
2004年2月	暴力行动	Operation Flashpoint Outrage	未明	Codemasters
2004年2月	现场乒乓	Live Action Ping—Pong	未明	未明
2004年3月	星际战队：鬼怪	Star Craft：Ghost	未明	Blizzard
2004年3月	★ 分裂细胞：明日潘多拉	Splinter Cell：Pandora Tomorrow	ACT	Ubisoft
2004年3月	拉力挑战	Rallisoprt Challenge 2	RAC	Digital Illusions
2004年3月	★ 天诛：暗黑之王	Tenchu：Lords of Darkness	ACT	Activision
2004年3月	火力下的王国：十字军	Kingdom Under Fire：The Crusaders	未明	Phantagram
2004年3月	PUMP IT UP	PUMP IT UP	未明	ANDAMIRO
2004年3月	快与狂	Fast and the Furious	未明	威望迪环球
2004年3月	三味一体	Trinity	未明	Vicarous Visions
2004年3月	★ 司机3	Driver 3	RAC	Atari
2004年3月	李小龙2	Bruce Lee2	ACT	VU Games
2004年3月	★ 模拟市民2	The Sims Vol．2	SLG	EA Games
2004年3月	DEF JAM2	Def Jam 2	未明	EA
2004年3月	★ 贼3	Thief 3	未明	Eidos
2004年3月	武装谢泼德	GunSheperd	未明	GMOS
2004年3月	MVP棒球2004	MVP Baseball 2004	SPG	EA Sports
		NINTENDO GAMECUBE		
12月11日	德比赛马3	ダビつく3 ダービー马をつくろう！	SLG	SEGA
12月12日	★ 大金刚	ドンキーコンガ	ACT	任天堂
12月18日	梦幻电视台	ドリームミックスTV ワールドファイターズ	未明	HUDSON
12月18日	★ 索尼克英雄	ソニックヒーローズ	ACT	SEGA
12月18日	滑雪3	SSX3	SPG	EA
12月18日	高桥名人の冒险岛	高桥名人の冒险岛	ACT	HUDSON
12月25日	★ 极品飞车	ニード フォー スピード アンダーグランド	RAC	EA
12月	米奇与米妮·魔法与追逐	ミッキー＆ミニー トリック＆チェイス	未明	CAPCOM
12月	海贼王3	From TV animation ONE PIECE グランドバトル！3	ACT	BANDAI
12月	★ 火影忍者·激斗忍者大战2	NARUTO—ナルト—激斗忍者大战2	ACT	TOMY
		GAMEBOY ADVANCE		
12月5日	希尔巴尼亚家庭·妖精之杖与不思议之木	シルバニアファミリー 妖精のステッキとふしぎの木 マロンイヌの女の子	未明	EPOCH
12月11日	哥斯拉怪兽大乱斗A	ゴジラ怪兽大乱斗アドバンス	ACT	ATARI JAPAN
12月11日	鬼太郎危机一发·妖怪列岛	ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	未明	KONAMI
12月11日	炸肉饼3！格拉尼王国之谜	コロッケ！3グラニュー王国の谜	未明	KONAMI
12月11日	任性妖精·对战魔法球	わがまま☆フェアリー ミルモでポン！～8人の时の妖精～	未明	KONAMI
12月12日	★ 超级大金刚	スーパードンキーコング	ACT	NINTENDO
12月12日	★ 洛克人EXE4·蓝月	ロックマンエグゼ4 トーナメントブルームーン	ACT	CAPCOM
12月12日	★ 洛克人EXE4·红日	ロックマンエグゼ4 トーナメントレッドサン	ACT	CAPCOM
12月12日	卡片迷你游戏	カードキャプターさくら～さくらカードDEミニゲーム！～	TAB	TDK CORE
12月18日	★ 铁臂阿童木·心的秘密	铁腕アトム アトムハートの秘密	ACT	SEGA
12月	金色的Gattshubell！轰鸣吧！友情的电击	金色のガッシュベル！！うなれ！友情の电击	未明	Banpresto

龙哥热线



xtt13★41

读者林帅质疑：K1是男是女？

呵呵，笔记本全开，彻底取代了台式机，经过向有关领导请示，将台式机抱回了家。在本本上进行所有工作，都比台机快，甚至eMule也特好，紧急跟踪黑客3。

本期龙哥提示情报：肇庆达人HE3是铳霸

超高清晰电视卡录像http下载，即将提供给日本玩家

●天师：

1.我的三张GBA卡（黄金太阳—中文，恶魔城白夜—中文，塞尔达传达说—英文）现在均不能存盘了（以前记录全部丢失，痛苦ing）.怎么办呀！这些卡从买来到现在差不多有8，9个月了（是和GBA一起买的），是不是里面的电池没电了，还是怎么回事？

2.还有昨天玩黄金太阳时竟然造成GBA死机，晕.重启后正常.见鬼，还没听过GBA会死机的（又不是"很硬"公司的98，XP之流）。

看这期杂志说龙哥热线和科普园地要全面改版，双手加双脚支持！期待中！祝：工作愉快，身体健康！

（SuperBreakMan.2003.11.5）

▲1、你这种情况，居然还不买SMS，嘿嘿……我也先不说了。电软独家报告的强力GBA必备周边，“GBA超级记忆棒”，专门解决你这种问题。合算这几期我白说，唉……　2、你用没用金手指？如果你玩的是标准的日文版，那重启只能解释为“点儿背”——呵呵。

●天师好，我是电软的忠实读者。

我最近玩gba的幻想传说凡是写出来的情节我全打出来了，看了一期掌机迷写出来了的怎么打冥王，我也很好奇地去打了，开始根本不是他的对手，可能我的级数太低的缘故，平均75级但是我想了想好像不用那么难的，所以就试了试竟然成功了，而且一滴血也没费，自己不敢独享用，所以写出来了，是这样的：

首先要收忍者，回到忍者之里，和乱藏说话然后打倒5个忍者后，可以随意更换自己控制的主角了，用忍者做主角，得到忍者的最后一招"见雷尔"见到冥王后马上把忍者调到冥王身边，但别太接近了；一直使用"见雷尔"，就是召唤出一只蛤蟆然后骑在上面喷火的绝技，冥王就一点办法都没有了，只有等死了，用谁都无所谓的，只要用忍者就可以，注意忍者的TP恢复就可以轻松干掉它了，这是我的一点心得。希望能为广大的gba玩家带来快乐，祝你们的杂志越办越好，我会一直支持你们的，希望编辑部的叔叔可以把我的这篇稿登出来，这是我的一点小小心愿，希望你们能满足我，谢谢！

广大的玩家可以与我联系啊！QQ是181376141（吉林—牛迪）

▲不客气。应该是我感谢你。

●酷呆的天师兄（龙哥）好！

呵呵，第一次给你写信，哈哈，越来越欣赏你的个性了！天兄你什么时候又多了一个"天猪"的称号了？早就想写信给你了！可是一直没下笔，呵呵，这次心血来潮就写了~~

小女子现在看电软最先看的就是《龙哥热线》和《科普园地》，因为我觉得这是电软的一大突出特色了！（非拍马屁）

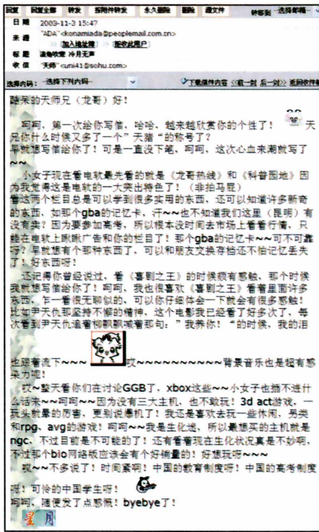
看这两个栏目总是可以学到很多实用的东西，还可以知道许多新奇的东西，如那个gba的记忆卡，汗~~也不知道我们这里（昆明）有没有卖？因为要参加高考，所以根本没时间去市场上看看行情，只能在电软上瞅瞅广告和你的栏目了！那个gba的记忆卡~~可不可靠呀？早就想有个那种东西了，可以和朋友交换存档还不怕记忆丢失了！好东西呀！

还记得你曾经说过，看《喜剧之王》的时候颇有感触，那个时候我就想写信给你了！呵呵，我也很喜欢《喜剧之王》。看着里面许多东西，乍一看很无聊似的，可是你仔细体会一下就会有很多感触！比如尹天仇那坚持不懈的精神，这个电影我已经看了好多次了，每次看到尹天仇追着柳飘飘喊着那句："我养你！"的时候，我的泪也跟着流下~~~哎~~~~~~~~~~背景音乐也是超有感染力呢！

哎~整天看你们在讨论GGB了，xbox这些~小女子也插不进什么话来~呵呵~~因为没有三大主机，也不敢玩！3D ACT游戏，一玩头就晕的厉害，更别说爆机了！我还是喜欢去玩一些休闲，另类和rpg，avg的游戏！呵呵~~我是生化迷，所以最想买的主机就是ngc，不过目前是不可能的了！还有看着现在生化状况真是不妙啊，不过那个BIO网络版应该会有个好销量的！好想玩呀~

哎~~不多说了！时间紧啊！中国的教育制度呀！中国的高考制度呀！可怜的中国学生呀！

呵呵，随便发了点感慨！byebye了！



回复 回复全部 转发 按附件转发 永久删除 删除 存文件 转移到 --选择邮箱--

日期 2003-11-3 15:47

来源 "ADA"<konamiada@peoplemail.com.cn> 加入地址簿 拒收此用户

标题 酒角吹雪 冷月无声

收信 "天师"<uni41@sohu.com>

选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 《前一封 后一封》 返回收件箱

酷呆的天师兄（龙哥）好！

呵呵，第一次给你写信，哈哈，越来越欣赏你的个性了！天兄你什么时候又多了一个"天猪"的称号了？
早就想写信给你了！可是一直没下笔，呵呵，这次心血来潮就写了~~

小女子现在看电软最先看的就是《龙哥热线》和《科普园地》因为我觉得这是电软的一大突出特色了！（非拍马屁）
看这两个栏目总是可以学到很多实用的东西，还可以知道许多新奇的东西，如那个gba的记忆卡，汗~~也不知道我们这里（昆明）有没有卖？因为要参加高考，所以根本没时间去市场上看看行情，只能在电软上瞅瞅广告和你的栏目了！那个gba的记忆卡~~可不可靠呀？早就想有个那种东西了，可以和朋友交换存档还不怕记忆丢失了！好东西呀！

还记得你曾经说过，看《喜剧之王》的时候颇有感触，那个时候我就想写信给你了！呵呵，我也很喜欢《喜剧之王》看着里面许多东西，乍一看很无聊似的，可以你仔细体会一下就会有很多感触！比如尹天仇那坚持不懈的精神，这个电影我已经看了好多次了，每次看到尹天仇追着柳飘飘喊着那句："我养你！"的时候，我的泪也跟着流下~~~哎~~~~~~~~~~~背景音乐也是超有感染力呢！

哎~整天看你们在讨论GGB了，xbox这些~~小女子也插不进什么话来~~呵呵~~因为没有三大主机，也不敢玩！3d act游戏，一玩头就晕的厉害，更别说爆机了！我还是喜欢去玩一些休闲，另类和rpg、avg的游戏！呵呵~~我是生化迷，所以最想买的主机就是ngc，不过目前是不可能的了！还有看看现在生化状况真是不妙啊，不过那个bio网络版应该会有个好销量的！好想玩呀~~~

哎~~不多说了！时间紧啊！中国的教育制度呀！中国的高考制度呀！可怜的中国学生呀！
呵呵，随便发了点感慨！byebye了！

星月

▲1、的确，收到这封背景音乐是“喜剧之王”里面的“奋进曲”的邮件时，我们屋里所有的人都被感动了，星尘大海这位号称看了“喜剧之王”眼角亦湿的达人，特别要求保留此曲，于是我只好转发他这封信。作曲好像叫啥子日象大戒。首先感谢这位女读者的信任，为此赠送SMS一块（请尽快把地址发来）。关于游戏我们都觉得现在的游戏已经变味儿了，除了任天堂。

●小弟响应你的号召，于一个月之前XB到手，1850，BOSS说此机为日版，但是我问他为什么没有变压器，BOSS曰：此机在香港时在装直读的时候已经就手把机器改了，所以没有变压器？？？

龙哥，我最信任你了，你说这是怎么回事？我的主机是直接插220的，港版是不是直接插220的？美版是不是110的呀？我可不想我的主机是美版翻新机，求你了，请指点迷路的我一条光明大道吧……

（zlbgg@avl.com.cn）

▲直插220的显然不是日版。美版和日版都是110的，而欧版和港版才可能是220。不过，只要机器没事儿，你也不必太在意电源。可是呢，我觉得JS哪里会有这么好心把机器帮你改得这样好。

●龙，稍旧亚版DC，不论先放碟（D）合仓后开电源或开电源中换碟：

1.顺利读盘，但在转换画面时读盘剧烈，发断续的吱吱声，这是否正常？

2.碟片不停飞转，发连续重复的“吱——嘟——”声，不读碟。

3.碟片转几秒后自停，此后用手拨转盘片并迅速合仓，很可能读出盘，但也可能出现上述（2）、（3）情况。（kof2002lmx@tom.com）

▲1、没毛病，光头脏，清清就好。

行走高达



玩具饕餮·行走高达

这个高达有些Q！2003年由BANDAI出品的以高达系列机体为主角的Q版形象，是可以行走的高达小型玩具，只要有一个大约10度的斜坡，将它放上去，它就可以蹒跚地慢慢左晃右摆地“行走”起来，利用特殊的斜坡效应和独特的“机体”构造营造出令你心花怒放的超卡哇伊境界实属难得，尤其是将如此热血硬派的充满军事味道的高达“改变”成轻松的场景定会博得一笑。无论是扎古还是GUNDAM MK2、卡碧尼等等都会迅速“娱乐”你工作或学习后疲惫的心灵，它们那晃晃悠悠的步伐一定会令你忍俊不住的，除非你的笑细胞已经坏死！

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供（010-65282550）

www.how-2-play.com

●天师好：

得知武装雄师续作的消息后十分兴奋˜！但想起自己GGB第三关仅过NIGHTMARE……就感觉自己似乎不配期待GGD……

暑假里木然凑齐三台机器后，发现自己的口味发生了“严重”的变化，自己好像越来越浮躁了……现在根本没有耐心去玩RPG什么的！

但同时也发现：那几个能让我完全投入地去玩、以至达到忘我境界的游戏中，也许就HALO和WE卖得好……

我在今年暑假里买了港版X-BOX，价格公道（还送了一张SEGA GT2000+JSRF的非卖品）。只是BOSS再三慈祥地叮嘱：不要把游戏拷到硬盘上玩。理由是硬盘与显卡靠得近，长时间使用硬盘会导致散热不良，有可能烧坏显卡。据称他这里已有几个例子……

——三个月来，我也一直没有打硬盘的主意。

1、不知是否很愚昧˜？

2、究竟有没有BOSS说的那么严重？

明年的GGD、HALO2可全指望X-BOX了˜！并决定第一时间入手Z版˜……这样我就可以将Z版游戏堆到两位数了˜W@H@H@H@……（够无聊吧？让made in Shanghai的笨笨丸纳闷了三个月的问题）

▲1、玩游戏你打算相信谁？你应该信你自己，信任天堂，当然信我也无妨！

●天师哥哥：你好。我特别是喜欢掌机。一直以来都看电软的。

我觉得你在电软里说话很有分量的，所以有个事想请教一下。

我今年毕业的，自己喜欢游戏，也觉得游戏这一行很有发展，自己的爱好所在啊，我想问问电软要人吗？能不能实习呢？有什么条件？

在你百帮中打扰你实在不好意思，等着你的回信哟˜西西。

我的QQ：6614884，说天师我就知道了˜西西。（狐狸MM）

▲现在我们就在招人，你可以把简历发来到我信箱中。其他感兴趣者也可以把简历发来。我们正要扩编。

我最最最尊敬的龙哥
你好：
我是想问几个问题望你回答啊~
1. PS2进入中国会在中国开设网站吗？
2. 《电软》1年的订阅是在哪儿付铁？是在哪儿领仙人掌？
3. 史克威尔和艾尼克斯合并听说把从前S公司从前的游戏开发小组都解散了，那FF12是否是FF的绝响呢？
4. 现在NGC的价格已经下调到99美元了，你说这是否说明任氏会走世嘉的老路？

今天就问这么多，祝所有小编工作愉快~顺便帮我问一下名人兄我给他写的信怎么还不回我？

王健

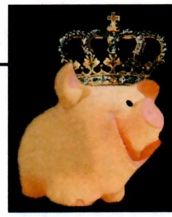
◀1、我觉得PS2很难进入中国。如果进的话早就来了，何必拖到现在？网站按说应该会建的。2、汇款到发行部，仙人掌单独寄出。3、当然不会。4、任天堂应该不是世嘉。世嘉有街机主业，任有掌机，都强。

天猪（此名甚好）好！
本来不想再给不再硬派的电软写信的，但122期刊登的David之信和小天猪的答复却让我又有了写信的冲动。最后决定用此折中的办法——E-mail。但愿不会发错吧。
我是任氏死忠。
我始终坚信，像任天堂这种永远追求至高游戏性的老铺定能如天猪所说一般，“自强不息、焕发青春”。
以前一直对天猪无比看好PSP不解，现在明白了。SONY的确很能吸引伪非目光，没有它我觉得现在也不会有那么多人关注游戏，虽然这些人里绝大多数都是LIGHT USER。
SONY的确帮忙把游戏这个产业做大了。对这点，我很感激。
但它也把游戏界搅得黑白颠倒，炒作大行其道，破坏了原本相当不错的良性竞争环境。
对这点，我恨得牙痒痒。
看看现在的业界，已经没有几个有血性的厂商了。
所以，我们更应该向任氏鞠躬。
有任天堂在，“重度不死、硬派最高”就不会是一句空话。
个人认为天猪之于电软亦有同样功用。
祝好！

天津　愚

呐蛰

▲“搞不懂”！你最好“不要问”。问了我也“不知道”！



天师好啊，我是贵刊的忠实读者，看了21期的电软有2个问题想请教一下：
1你在电软上提到的SMS那个东西从哪能买到啊，我是GBA玩家，很多D卡都没记忆电池了，如果可以买到的话。。。望告之，谢谢
2任天堂在中国进军的神游机，那是用什么方法擦写卡带啊？不知方便否？天师你对这主机怎么看？
麻烦天师在百忙之中能回一下，不甚感激，祝电软越办越好！

▲SMS记忆棒，请关注本刊的后续相关信息！对于任氏老铺的主机，我们会震憾推荐并进行测试报告的。

天师：

你好（必须的）
我打算给你们写信很久了，但一直都没行动，一来我这个人怕麻烦，二来以前写过几次都没回应。E-MAIL也发过，也没有回我，你们不是说E-MAIL的必回吗？

贵刊我买了很多年了，从94典藏本开始，96、97年没怎么买，因为我是SEGA玩家，当时流行PS，杂志内容几乎都是PS的。
上个月买了XBOX，二手，九成新！直读，还没装EVOX，暂不能连电脑。现在的港版都在香港直接装好了EVOX。我的机1450，配火牛、AV线，还有一只原装手柄和一只組装的，都是新的，算是另购的吧，反正一工1450，还是划得来的。
买了XBOX后才发现贵刊对XBOX不够重视，游戏介紹几乎都是杂志最后的新作情报那的几句话几幅小图，根本看不出游戏的好坏还有XBOX的画面。其实XBOX上有不少优秀的作品应该大幅介紹，例如：
御伽 http://www.xbox-sky.com/showthread.php?s=&threadid=187
雷霆战队(Brute Force) http://www.xbox-sky.com/showthread.php?threadid=624
还有一些准备推出的新作：
忍者龟 http://www.xbox-sky.com/showthread.php?threadid=2419
XIII http://www.xbox-sky.com/showthread.php?threadid=3181
还有忍者龙剑传这样的超大作，应该受到瞩目！我不想多介紹，网上可以找到很多资料的。你们也许会说杂志篇幅有限，只能介紹大多数读者需要的内容。那么是不是我这样的少数机种的玩家应该被抛弃！？幸好我还有GBA，不然我买贵刊的原因就只剩下习惯。

说了不满，心里终于觉得舒服点了。但一想到不知道你们到底收不收到这信，我又觉得不爽了~~~

贵刊现在为什么不出典藏本了呢？出一本吧。

◀基本上你这样的玩家就是被淘汰的对象，也就错过我的栏目还能听你在这里诉苦，呵呵。想想办法吧，建议你买电新看看，电新里可以按读者的要求来制作。争取弄得平均一些。

GBA组装卡买来就没电，请让我来陪你一起汗~！

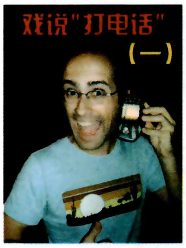
龙哥：
你好啊！我想问你一个问题？GBA的电池可以换吗？我的卡买来的时候电池就没了。GBA的电池是焊死的，我该怎么办啊，还请赐教！
我这个月已经发了两封邮件了（汗）。

▲焊死的电池倒是应该有办法来解决解决。

天师,您好.
我听说SF3RD的正版OST是一张12CMCD+8CMCD,不知是真是假?请速回复,我有一个朋友要帮我刻一套因拿不定主意特向您请示.

▲最最好听的BGM，就是街霸3RD，感觉比少年街霸2好得多。谁有？能借我用用么？回头弄电新里几首歌给大家听听。嘿嘿……

铃木裕几年前很年轻，强烈期待莎木！







◀从N-GAGE戏说打电话。

热烈祝贺神游机发售！

uni41,你好！国内NGC 大约何时降价？电软为何不登<<神乐传说>> 的攻略,希能刊登一下.

▲按说早该降了，但国内净是些捆绑GBA电视套件的版本，不知要怎么降。在国内降价后我马上买，因为我知道我是大伪非，我知道自己擅长玩什么。

“神乐传说”的攻略？！——“因为没人玩所以不登”——我想应该是这个答案，你就来信要求刊登吧！原因很多很复杂，我劝你最好“不要问”！

我本来就是“搞不懂”。

最后，借用战友LIUCHEN的话：生命不息，GGB不止！！

PS：正如天师说的：我们现在要变‘玩游戏’为‘追寻游戏’。现在的游戏我实在是越来越玩不懂了，就拿今天入手的被打上‘超大作’标签的《龙背上的骑士》来说，从画面到操作没一点闪光的地方。最恶劣的是，这游戏居然是个353的仿制品！无语。咱们的生命都不长，玩游戏的时间更是少得可怜，所以要玩就要玩实实在在的好游戏。到不是说只有GGB最好，只是拿着功略随着大势去“通过”一张张D版实在是不可取。眼下我只玩这几个游戏：GGB，舞啦啦，寂静岭。不是其他游戏不好，无奈精力有限。象〈莎木〉，象〈疯的〉等等都是绝好的游戏，但玩游戏的时间少啊。说起〈莎木〉，1，2我早已通关，也很喜欢这个游戏，但我知道我远未能读透她。所以从来不说我是莎木FANS。以后有时间了会好好的读一下她，毕竟这样的游戏远不是通N次关就能“玩”明白的。

好了，不瞎扯了，只要天师知道又诞生了一个GGB战友就行。

▲没关系，大家慢慢就会拒绝垃圾。中国的GUNGRIFFON水平可以和日本相比，像GGB梦美这些为国争光的游戏，就是要发扬光大，要传世。

天师你好！
从来没给你写信怕打扰你工作,这次我是遇到有点急的问题才不得已找你的不会打扰你工作吧!!我的ps2买了一年,哎!!读盘不好后boss给我把光头的功率调大了一点,感觉好了很多,可不知对机有无影响??望能指点!!
等着你的回信哦!!
谢谢!!!
望电软全国销量第一!!
天师也要多休息!!
:)

▶没错，就得调功率，效果好。



铃木裕！我爱莎木！



PSP的官方设计图样之一，我辈似乎很难受用得起。

龙哥你好！你是最崇拜的人了！我有一个问题想问一下：我的PS2是39001的，我的机器后面的盖子打开后我发现里面少了一个螺撕，是不是正常啊？求求你一定要告诉我啊！！

▲当然不正常，百分之百是重度翻新机，要命的。

张硕(SFT)

天兄你好，感谢在百忙之中看我的信。今天我在贵刊22期杂志中看到刊登我的信，我哭了，再次感谢《电软》在这8年中所给我带来的快乐。谢谢各位编辑的辛勤劳动。
祝各位身体健康，工作顺利。m(._.)m

▲那就一起哭吧……

越来越多的玩家意识到伪非与重度的含意

这的确是一个好现象。很多业余级制作者，推出一些不能让玩家妥协的作品，在这种情况下，我们注意到任天堂的作品和一些美版游戏大有可玩。



游戏全机种新作情报

NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

忍者外传 120
格斗之王2003 121
死人之手 122
零·红蝶 123
Barbarian 124
Battlestar Galactica 125
Blood Will Tell 126
血腥咆哮4 126
ALIAS 127
ALTERED BEAST 128

XB Race Driver 2

Codemasters 2003年冬

RAC 价格未定

本作预定在今年冬天在XBOX和PC上同步发售，游戏中预定收录58个不同地区的赛道，以及包括Ford、Aston Martin、Subaru、Audi、Opel、Mitsubishi和Mercedes等35种以上的车种，从近期官方给出的PC试玩版来看画面非常出色，相信在XBOX上会有更好的表现，游戏对应XBOX LIVE,联线乐趣期待中。





XB 忍者外传

TECMO 2003年12月

ACT 6800日元

为了更能激发广大玩家的热情，TECMO除了对在线订购《忍者龙剑传》（Ninja Gaiden）发送的主角Ryu Hayabusa海报之外,还开展了一系列的宣传活动为该作造势，并且随着游戏发售日的临近，游戏的大量战斗画面已经被公开，TECMO的市场经理Tony Tarpey说：“游戏中所有的动作、人物、武器，在视觉上都制作得极为精细，我们绝对有信心将本作做成近期XBOX上最好的动作游戏。”





ARC 格斗之王2003

SNKPLAYMORE 2003年12月
FTG 价格未定



作为在国内名声极大的格斗之王系列第十作——KOF2003就将出现在街机上了。本作依旧继承了系列的组队游戏模式，从现有的消息来看饿狼队将会铁定出现在新作中，不过安迪的位置会由Griffon Mask取代，据称本作的操作会是“系列前所未有的简易”。另外，SNKPLAYMORE的北美官方网站已经开放——

http://www.snkneogeousaconsumer.com/

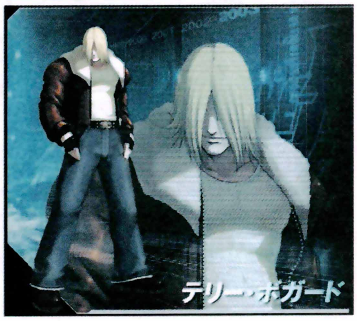
KOF2003的官方网址为——

http://www.snkplaymore.jp/official/kof2003/index.html









XB SUDEKI

Codemasters 2003年12月1日
ARPG 价格未定

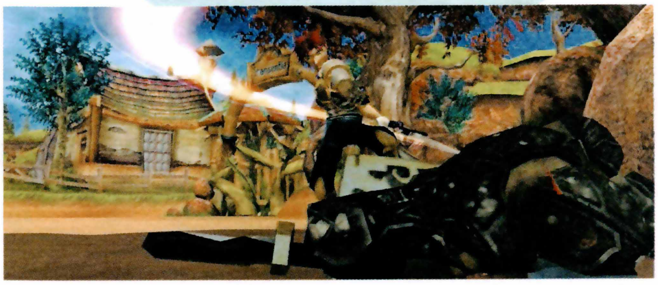


由英国Climax公司开发制作，微软预定在北美推出的XBOX最新ARPG大作《SUDEKI》，这款游戏由日本专业女设计师负责角色设计，全程为第三人称视点即时动作。

这款游戏以类似中古世纪剑与魔法的奇幻世界为舞台，玩家在游戏中将扮演一名年轻的剑士Tal，并因为一次的意外而被卷入一场黑暗阴谋之中。为了解开事件真相，玩家必须穿越大陆，四处寻找强力伙伴联手打倒幕后的真正黑手，重新恢复世界和平。令人兴奋的是本作还将会推出中文版，值得期待啊。







PS2 SOCOM：2U.S. Navy SEALS

SCEA 2003年11月
FPS 6800日元

在PS2的网络推广计划中占有重要一环的本作已于11月初在北美发售，为了替该作造势，SCEA近日宣布该公司将会投资数百万美元全方位宣传这款新作。

这次宣传活动口号是“Choose Your Teammates Wisely”，以强调该作突出的网络组队战等特点。如何合理地合作是本作的关键点……









XB 死人之手

ATARI 2004.3.26
FPS 价格未定

《死人之手》是一款动作性极强的第一人称射击游戏。故事发生在古老的美国西部大拓荒时代，这里充满了各种来这里寻求冒险的枪手和淘金者，而在这里众所周知的最强枪手集团叫作“NINE”，其中玩家们要扮演的就是被这个集团出卖的主角El Tejón，游戏讲述的就是他的报复历程。





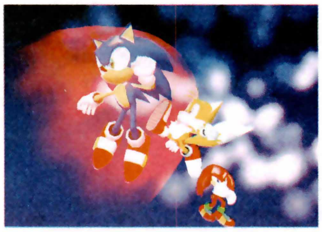
↑壮阔的西部冒险离不开牛仔和左轮。



PS2 XB GC 索尼克英雄

SEGA 2003.12.18
ACT 6800日元

SEGA宣布原定于12月18日跨越PS2、XBOX、NGC三机种发售的SEGA招牌动作游戏《索尼克英雄》将会延期到12月30日发售，据说延期主要是因为制作小组为了使游戏有更高的品质，让玩家享受到最强烈的团队动作游戏乐趣。这段时间内程式组会对游戏的一些细节作最后的调试，期待的玩家要有耐心了。









延期意味着更高的品质保证





PS2 Mission Impossible:Operation Surma

ATARI 2003.11.14
ACT 价格不明

你能从Microchip ICEWorm（冰虫芯片）的手中解救出世界吗？游戏中玩家扮演的是Ethan Hunt为了维护世界各个势力的平衡重返间谍战的世界，而在这时一种叫作ICEWorm的微型芯片使得世界的网络安全系统失去了能力，主角的任务就是将世界的网络自由从幕后的操纵者手中解救出来……





危机四伏的任务



不可完成的任务





拯救一切



PS2 幽灵行动·丛林风暴

UBISOFT　2004 初
FPS　价格未定

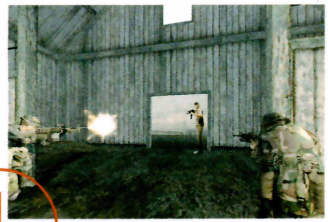
PS2版的幽灵行动系列最新作《幽灵行动·丛林风暴》已经由原来的12月份推迟到了明年的年初，这是UBISOFT第二次推迟该作的发售了，官方称这是由于本作是专门为PS2开发的缘故，游戏的单人模式和前作任务一样——带领突击队进入古巴摧毁哥伦比亚贩毒组织，游戏中会有20多张多人模式地图，和10个多人模式的选择，绝对是明年年初非常值得期待的游戏作品。





↑巷战也是本作中的必要体验。









瞄准＋计算弹道＝命中对手

PS2 零·红蝶

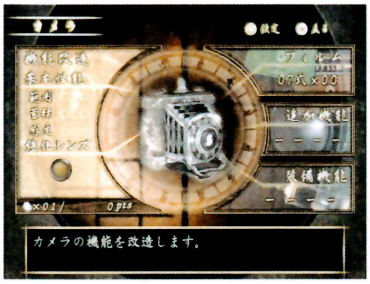
TECMO　2003.11.27
AVG　6800日元

定于11月27日发售的TECMO恐怖大作系列第二弹《零·红蝶》就将面世了，本作继承了上作那种诡异阴森的恐怖气氛，并还是以慢吞吞的女性为主角，以老式的相机为武器对付可怕的怨灵们，由于本作据传会推出中文版，所以本作绝对是年末最值得大家关注恐怖游戏了。



←看见蝴蝶飞舞的姐妹俩。





灵力相机登场



双子传说延续



怨灵和你见面

PS2 尸人

SCEI　时间未定
AVG　6800日元

由《寂静岭》制作人外山圭一担任导演的已上市恐怖游戏大作（一说今年最恐怖游戏大作），本作已由SECI官方证实正在开发其中文版，届时大家将会见到一个完全中文化的《尸人》登场。XZS：随着新一轮翻译量大的恐怖大作狂潮来临，华语地区的玩家将会真正完全体会恐怖游戏的精髓……





↑不可思议的怪物出现了。



悬疑
紧张
血腥

谜一般的恐怖存在着





XB PS2 博得之门2·暗黑联盟

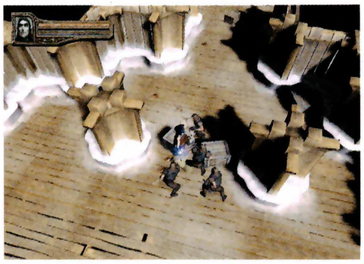
Interplay 2004.2.13

ARPG 价格未定

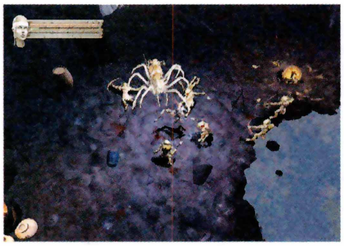
作为Interplay的招牌之作，本作的PS2、XBOX移植非常的受瞩目，系列前几作都受到PC用户和RPG玩家的极大好评。本作的推出又可以让沉迷于D&D的玩家们开始新的冒险了，由于专门对家用主机上的操作进行了优化，一些复杂的操作只需要设定热键就可以实现了，本作支持同屏双人作战。



完美的场景设定

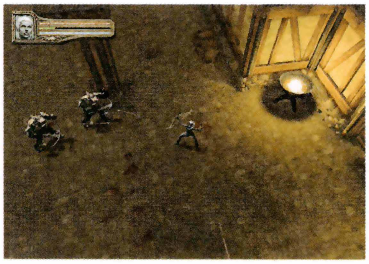


完美的故事剧情





完美的游戏系统



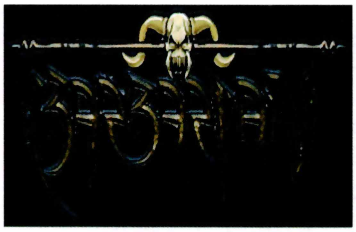


PS2 Barbarian

TITUS SOFTWARE 2004 12 5

FTG 价格未定

标准的美式对战作品，从试玩版来看，本作中所有人物的动作都非常的夸张，招式判定奇特，画面也极尽华丽之能事，最重要的是一些特效过于逼真地再现了血腥暴力，所以长时间游戏会引起一些人的不适，正式版据称有12个场地和不知数目的隐藏场地，游戏最多支持四人联线对战，比较值得关注……







很夸张的动作





多达四人的大乱斗就要开始了…

PS2 蝙蝠侠·Rise of Sin Tzu

UBISOFT 2003.11.14

ACT 价格未定

在这款育碧最新作的蝙蝠侠中，玩家要操作伟大的主角——蝙蝠侠挑战出现在游戏中的罪恶怪兽，和蝙蝠侠一同战斗的还有他的最好拍档Robin、Nightwing 和Batgirl。而游戏中的大反派Sin Tzu和他的手下Clayface、Scarecrow、Bane. 也是在蝙蝠侠游戏系列中从未出现过的，黑色的披风就将再次张开在城市上空了。











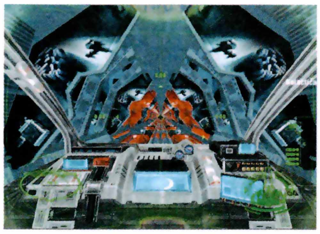


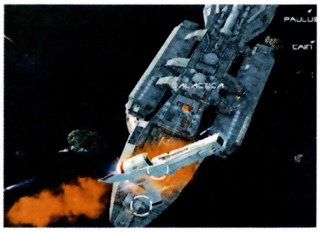
继续拯救世界的蝙蝠侠团

PS2 Battlestar Galactica

Vivendi 2003.11.28
STG 价格未定

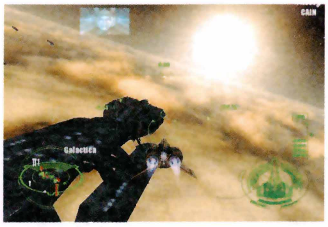
该作被制造商Vivendi称为“PS2上最具晕眩现场感和史诗般气魄”的STG。游戏中主角要操作星际战机（The Battlestar Galactica)对付强大的机械克隆人军团，星际战机可以改变成四种属性共36种导弹类型进行战斗，游戏中的任务有很多种——歼灭、护卫、索敌……当然最让人着迷的还是激烈的空中缠斗了，你准备接受烟花缭乱的画面和冲击波式的音效了吗？





逼真的虚拟操作感









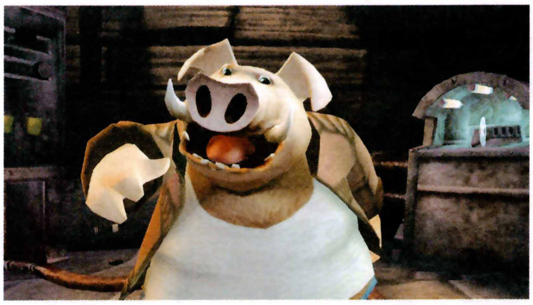
战场就在广袤的宇宙

PS2 BEYOND GOOD&EVIL

UBISOFT 2003.11.21
ACT 价格未定

巨大、和平的行星Hyllis 因为无情的异性种族包围进攻而被占领了，在一场场极具破坏性的战斗之后，一位名叫JADE的Hyllis人找到了这个星球的防御力量。在Alpha地带，从一些破坏式攻占中逃生的人们被救到了这里，但是当JADE对IRIS执行一个神秘的侦察任务时，她开始对自己的任务产生了怀疑和动摇，JADE开始了一次接触阴谋中心的悲伤之旅……UBISOFT年末动作巨献，值得期待……

华丽破坏









谁是幕后主脑？

接触阴谋的中心

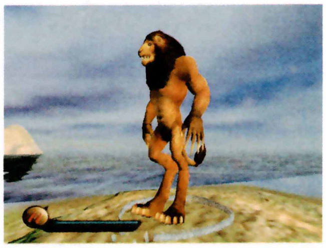


PS2 黑与白·下世纪

Lionhead Studios 发售日未定
ETC 价格未定

《黑与白·下世纪》是一款完全不同的黑与白系列新作，而且是大名鼎鼎的游戏开发小组Lionhead Studios专门为PS2和XBOX量身定做的，用手柄体验操纵自己创造的怪物在幻想的世界旅行并一同创造奇迹，解决谜题并击倒难以置信的对手，最终让自己成为整个伊甸园大陆最终的神。当年的PC版因为极强的创造力和想象力得到了E3的最佳游戏奖，一切都尚未明朗的本作非常的吸引人。





让自己成为上帝





圆满之作

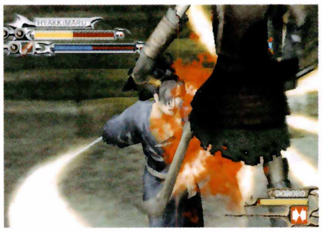




PS2 Blood Will Tell

SEGA 2004.3.25
ACT 6800日元

本作之前在本刊已有过介绍，而该作的美版也即将在明年3月与大家见面了，出自伟大的漫画家手冢治虫手笔的本作具有强力的壮阔的史诗气魄。故事随着主角Hyakkimaru的旅行而渐渐展开，被不为人知的过去所折磨，被不断的杀戮所引导，只有主角暗藏在手中的剑以及上面带着的血将告诉你一些秘密。大3D场景、百人斩、长达20小时的战斗，非常吸引人呢。





↑主角挥刀的动作让人很有感觉。

BLOOD WILL TELL
TEZUKA OSAMU'S DORORO

乱斗和血腥
过去和现在







PS2 血腥咆哮4

KONAMI 2003.11.28
FTG 6800日元

血腥咆哮的最新作，人物较前作更为精细华丽，动作节奏更快、动作效果更为血腥暴力，绝对符合追求感观刺激的玩家要求。14名归来的战士以及三名新加入的角色，用牙和爪互相撕咬是不可避免的了，谁是这次血腥咆哮的最强者呢？故事性更强的Dramatic story mode，全3D演算的场景，全新高度的血腥咆哮。

BLOODY ROAR4















PS2 Broken Sword · The Sleeping Dragon

Dreamcatcher 2003.11.14
AVG 价格不明

本作讲述的是一个极其生动的世界冒险，George和Nico又在这次壮阔的冒险故事中出现了，这次他们要穿越刚果的热带丛林、布拉格的怪诞城堡、巴黎的别致小巷、格拉斯哥的古老村庄，为的只是解开沉睡之龙的秘密，并将全人类从全球性的危机中解救出来。游戏革命性地改变了一直以来的惯用3D引擎，绝对是美式AVG的前沿之作。





BROKEN SWORD
THE SLEEPING DRAGON

这次是环球大冒险







PS2 A SOUND OF THUNDER

BAM 发售日未定
ACT 价格不明

一个叫作“Global Entropy”的神秘团伙正在芝加哥制造破坏，他们的目标是明确而简单的——将地球变成史前的文明，完全摧毁现代世界。现在的芝加哥完全被混合性异型生物及诡异的异星生物所控制，作为世界的惟一希望，主角——玩家你必须穿越时间隧道到过去制止这场灾难的发生，并到未来去阻止异性回到现在，危机之前的大挑战在等待着你。“THE THING”原开发团队的2004年倾力之作。









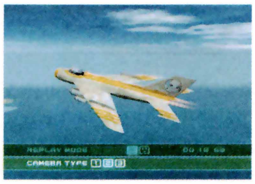


PS2 AIRFORCE DELTA · STRIKE

KONAMI 2004.2.10
STG 6800日元

KONAMI非常成功的飞行模拟名作系列——《AIRFORCE DELTA》最新作AIRFORCE DELTA · STRIKE（美版名称）即将在明年年初和大家见面了，大家继续准备尝试如何在混乱的空中缠斗中存活下来吧，成为一位王牌机师对你来说或许不难呢。游戏还会出现未来的宇宙空间战斗和未来式的幻想故事哦。





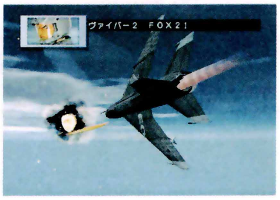


驾驶各种战机





完成各种任务



PS2 ALIAS

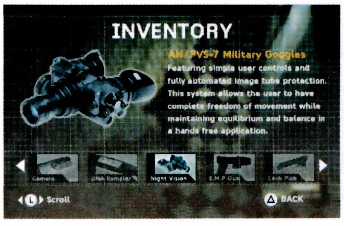
ALIAS 2003.12.5
ACT 价格未定

ALIAS是一款第三人称的动作冒险游戏，在该作中玩家既可以像普通的闯关游戏中一样拳打脚踢一通过关，也可以像合金装备那样隐秘地潜入达成任务，游戏的自由度相当大，你可以和游戏中的小喽罗或BOSS死磕，也可以看见他们就一溜烟消失，不过游戏的结果也会起很大的变化呢，全角色经由动作捕捉技术合成，高度的动作性是本作对玩家的一种挑战。

高自由度ACT

ALIAS







有效潜入秘密设施



拳打脚踢也是种硬道理

PS2 ALTERED BEAST

SEGA | 时间未定
ACT | 价格未定

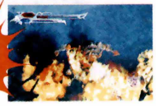
兽化战斗就要开始了

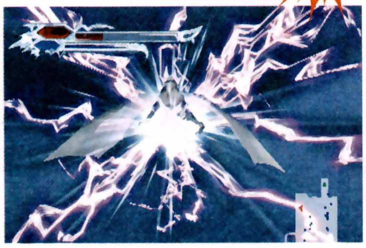
作为一项极秘的军事行动，主角一行被派到一个晓得西部海岸城市去调查一个离奇的死亡事件，而这次行动迅速地演变成了一个逃生的存活之战。为了战胜恶魔们，主角意识到要变得比恶魔更为可怕才行，这时候，主角身上的暗黑之力觉醒了，成为终极兽人的主角击败了一群群的怪兽。这款游戏极度地炫耀了那种兽人本能爆发之后那种力量和愤怒的释放，大3D场景和接近CG渲染的画面充分体现SEGA北美制作部的实力。



变得比恶魔更为恶魔







使用暴力消灭暴力

PS2 Asterix & Obelix XXL

ATARI | 2003.11.21
ACT | 价格未定

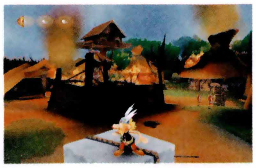
本作历经波折终于回到了这个世纪的家用主机上，以XXL命名的的本作中将会有70人大混战的游戏场面，PS2的机能在本作中会有强力的体现。游戏共分6个巨大的难关共49种挑战，本作会给你带来什么样惊骇效果呢?请大家拭目以待吧。

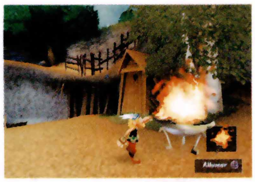












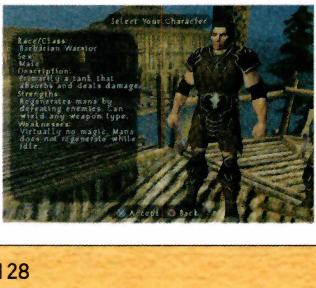




PS2 Champions of Norrath・Realms of EverQuest

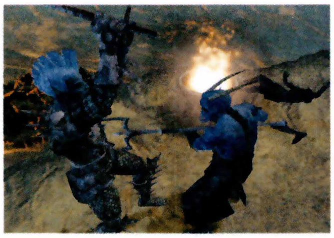
SCEI | 2004.2.27
RPG | 价格未定

本作允许玩家们扮演五位可选择的角色中的一位，展开一场反抗恶魔和妖怪帝国的冒险之旅，正常情况下每位角色100小时以上的游戏时间绝对让人感到本作的丰富内容，无尽的练级历程或许就从这里开始了呢，SONY官方还提供本作的ONLINE服务，每四位玩家可以组成一队在本作中共同冒险，你是否心动了呢?

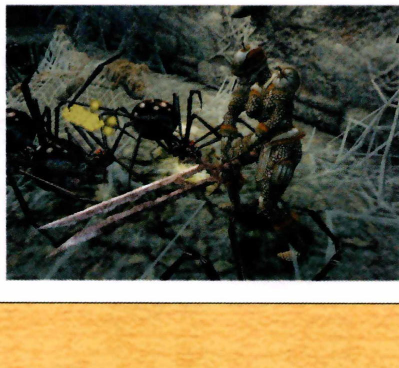


CHAMPIONS of NORRATH
REALMS of EVERQUEST

二零零四年初SONY官方推荐MMRPG!!







组队冒险 合作战斗

拥有所有的机器猫，做你的哆啦A梦

收藏哆啦A梦

11月下旬
正式出版

作者收集了几乎所有的机器猫漫画、动画、游戏、周边玩具、印刷品等……你见过的，没见过的，保证你嫉妒得抓狂……



定价22.00元
即日起接受邮购



176面全彩铜版纸精美印刷

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取



势必震撼11月!!

恐怖惊魂夜

独家剧本攻略

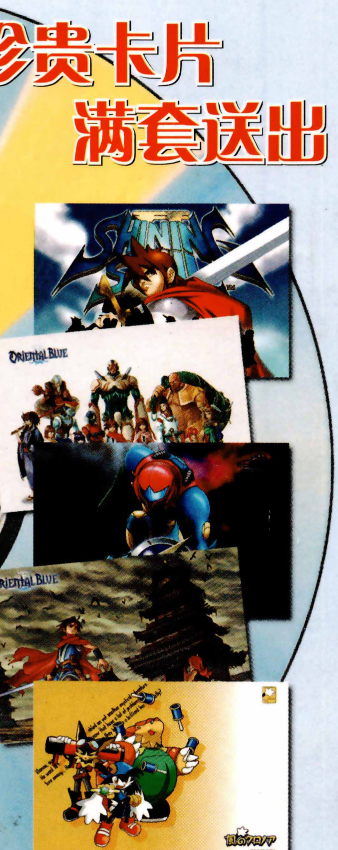
青之天外

资料&全攻略

- 研究 八右卫门
- 攻略 豪翔传·崩界轮舞曲
- 研究 魔侦探罗姬·特技人
- 杂谈 必须拥有的15款GBA游戏

……………… 还有更多精彩

珍贵卡片 满套送出



权威企划

口袋妖怪特辑

386精灵独家进化资料·口袋大历史

口袋百问 vol.2

掌机迷 VOL.7 POCKET GAMER

2003年11月15日上市

开心价10元

ISSN 1006-5032

24>

9 771006 503000

邮发代号:82-648 统一刊号:CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第24期 总第124期 电子游戏软件杂志社版权所有,翻印必究

电子游戏软件 GAME SOFTWARE Vol.124

主办单位:中国科协工程学会联合会 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187

地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

E-mail:vgame@public.bta.net.cn

版权声明:本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字,图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。

印刷:北京新华印刷厂 订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648 广告经营许可证:京西工商广字0055号

邮局订阅价8.4元 零售价9.8元